

EKSKLUZIVNO: Wii Fit - IGRA I VEŽBA U JEDNOM!

MAJ 2008. 23. BROJ

# PLAY!



# grand theft auto IV™

ComTrade PerfeCT 6320 kompjuter sa Intel®Core™ 2 Quad tehnologijom  
**OSTAVIĆE VAS BEZ DAHA!**



You know it.

**CALL CENTAR**  
**011 201 56 78**  
[www.comtradeshop.com](http://www.comtradeshop.com)



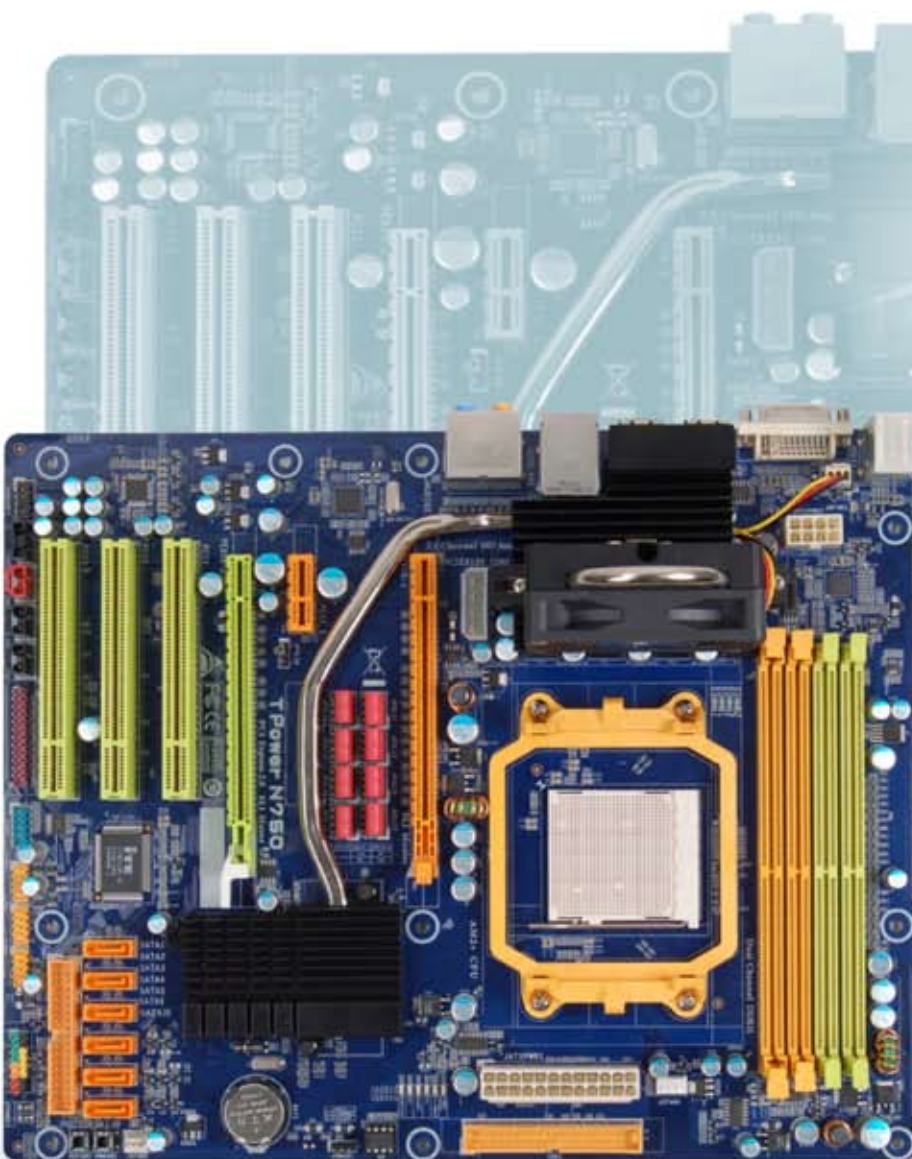
Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, and Xeon Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.





Za profesionalne igrače

# TPower N750



- Socket AM2/AM2+, ATX
- Supports:
  - AMD Phenom™ / Athlon™ X2/64/FX / Sempron™
- NVIDIA® nForce®750a SLI
- Hyper Transport Technology up to 5.2G
- Supports Dual Channel DDR2 533/667/800/1066 MHZ
- 4x DDR2 DIMM slots, do 8 GB
- 2x PCI-E2.0 x16 (SLI x8), 1x PCI-E2.0 x1, 2x PCI
- 8+2 Channel HD Audio, 12x USB 2.0
- 6x SATAII 3Gb/s connectors with RAID, GbE
- T-POWER Utility, BIO-TEX2 Technology
- Optional BIostar Hybrid SPACE-PIP Thermal kit



[www.telix.rs](http://www.telix.rs)

TELIX d.o.o. - uvoznik i distributer  
**PREDUZEĆE ZA RAČUNARSKI INŽENJERING**  
Futoški put 4, Novi Sad  
Tel: 021 489 0 489 Fax: 021 489 0 444  
info@telix.rs

[www.tntdoo.co.yu](http://www.tntdoo.co.yu)

TNT d.o.o.  
**PREDUZEĆE ZA PROMET I PRODAJU RAČUNARA**  
Kolubarska 18, Beograd  
Tel./Fax: 011 308 55 77  
info@tntdoo.co.yu





Može se naći u paketu  
**The Orange Box**



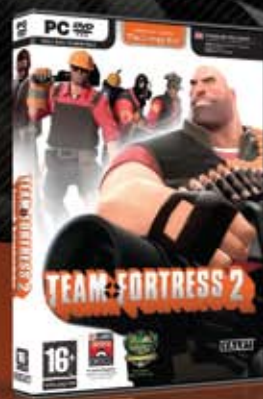
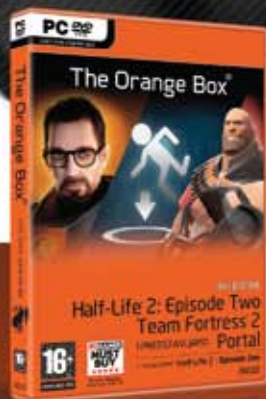
# TEAM FORTRESS 2

Proглаšen najboljom igrom godine za više igrača,  
od strane sajta GameSpy.com, Team Fortress 2  
sada dolazi samostalno, van paketa Orange Box.



© 2008 Valve Corporation. All rights reserved. Valve, the Valve logo, Half-Life, the Lambda logo, Team Fortress, the Team Fortress logo, Portal, the Portal logo, Source, and the Source logo are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are property of their respective owners.





Svi naslovi iz bestselera **The Orange Box** sada su dostupni i u zasebnim verzijama, tako možete izabrati i kupiti **Half-Life® 2 Episode Pack** (Episode 1 i Episode 2), ili **Portal™** - najinventiviju igru 2007. godine ili najbolje ocenjenu igru za više igrača u prošloj godini - **Team Fortress® 2**



Donosiocu ove reklame  
dajemo 5% popusta na sve Razer proizvode!



BEZ UČEŠĆA, BEZ ODLASKA U BANKU, IZABERITE BROJ RATA I IZNOS RATE

## KREDITI ZA 30 MIN!

GARANCIJA TRI GODINE, BESPLATNA ISPORUKA NA TERITORIJI CELE SRBIJE

PlayForce SE

CPU Athlon 64 X2 5000+  
MB Gigabyte M52S-S3P  
MEM 2GB DDR2-800  
VGA Gigabyte 8600GT/256  
HDD 250GB/16MB/SATA2  
RW DVD Rezač 20x  
MODEM 56K Lucent  
CASE CM Centurion 5

35.990,00 din

Executor SE

CPU Core 2 Duo E4500  
MB Gigabyte P35-DS3L  
MEM 2GB DDR2-800  
VGA Gigabyte 8600GTS/256  
HDD 320GB/16MB/SATA2  
RW DVD Rezač 20x  
MODEM 56K Lucent  
CASE CM Centurion 5

44.990,00 din

TrueForce

CPU Core 2 Duo E6750  
MB Gigabyte X38-DS4  
MEM 2GB DDR2-800  
VGA Gigabyte 9600GT/512  
HDD 320GB/16MB/SATA2  
RW DVD Rezač 20x  
MODEM 56K Lucent  
CASE TT Armor jr. 500W

64.990,00 din

ULTIMATE

CPU Core 2 Quad Q6600  
MB Gigabyte X38-DS4  
MEM 2GB DDR2-800  
VGA Gigabyte 8800GTS/512  
HDD 500GB/16MB/SATA2  
RW DVD Rezač 20x  
MODEM 56K Lucent  
CASE TT Armor jr. 500W

83.990,00 din



SONY PS3



38.900,00 din

SONY PS2



16.990,00 din

SONY PSP



15.800,00 din



RAZER MIŠ PO PROMO CENI  
UZ SVAKI RAČUNAR



## MEĐU PRVIMA!

Bogami, činjenica da među prvima (među prva tri zapravo) u Evropi opišete igru Gran Turismo 5 Prologue, i uspete da objavite broj sa recenzijom samo nekoliko dana po izlasku igre, očigledno sa sobom nosi mnogo pozitivnih emocija, ali i veliku odgovornost. Nama se tako nešto, naravno, dogodilo, a moguće je da nismo bili dovoljno pripremljeni. Naime, čim se pojavio novi broj, prvo je pristiglo nekoliko komentara tipa: "O, svaka čast, bravo, Gran Turismo 5 opis, super!" Međutim, već posle sat vremena krenuli su da pristižu pozivi – "meni sporo radi download", "meni puca download", "meni neće da se skine". Osim ovog poslednjeg kome smo rekli da devojkju prvo odvede u bioskop pa na večeru, kao i to da ne znamo kakve veze časopis o igrama ima sa muško-ženskim odnosima, svi su imali opipljive probleme sa našim serverom i preuzimanjem broja.

Mi ne budemo lenji, kao što nikad nismo, i proverimo šta se tu dešava. Na naše opšte zaprepašćenje, server ne radi kako treba jer je prebukiran protokom, odnosno brojem ljudi koji preuzimaju časopis. Stvar je kulminirala kada je server pao, ali se vrlo brzo povratio. I onda je neumoljiva statistika donela svoj sud – u prva dva dana download-a, PLAY! se skinuo tačno onoliko puta koliko se prethodni broj skinuo za čitav mesec! Hvala svima vama koji nas čitate i podržavate na taj način, a mi ćemo se potruditi da opravdamo očekivanja čiste ekskluzivnosti koju vam donosimo iz meseca u mesec.

Takođe, spremite se da nam pošaljete neke lepe poklone za naredni broj, jer je to broj 24, broj koji obeležava dve godine aktivnog rada na projektu PLAY!. A mi ćemo već naći način da vam se revanširamo.

## TOP 5

### 1. GRAND THEFT AUTO IV

Deveta igra u GTA serijalu stavlja igrača u ulogu Nika Belića, Srbina, veterana rata u Bosni, koji dolazi u Ameriku u potrazi za boljim životom. Nažalost, Niko će brzo shvatiti da je bogatstvo samo šarena laža i moraće da se bavi najprljavijim poslovima izvan ivice zakona kako bi opstao u obećanoj zemlji.

### 2. Wii Fit

Igrači (ili bar oni koji poseduju Wii) zabrinuti za svoju fizičku spremnost, stomačiće koje nabacuju od preteranog sedenja pred ekranom i bolove u leđima će konačno moći da spoje lepo sa korisnim. Wii Fit je skup 40 raznovidnih aktivnosti, svrstanih u četiri kategorije, koje na inovativan i inspirativan način povezuju igru i vežbanje.

### 3. BURNOUT PARADISE

Odlično ostvarenje koje će imati vrlo široku publiku, i koje će rado igrati čak i oni kojima to nikada nije padalo na pamet, uz izgovor da je ovo ipak nešto potpuno drugačije od standardnih žanrovskih predstavnika.

### 4. RAINBOW SIX VEGAS 2

Iako smo pomislili da je gotovo sa terorizmom u Las Vegasu, pojavila se nova teroristička pretnja i Rainbow Six tim je tu da reši krizu. Prilikom sprečavanja smrtonosne pretnje, kroz priču ćete otkriti i šokantnu izdaju koja preta da razori tim...

### 5. COMMAND & CONQUER 3: KANE'S WRATH

Kejnov gnev je jedna dobra ekspanzija koju će svi fanovi serijala sa uživanjem odigrati i čuvati u svojoj kolekciji. Definitivno materijal za Top, ali ne za vrh liste.



**Broj 23 – maj 2008.**

Izlazi jednom mesečno

Cena: besplatno

**GLAVNI UREDNIK:**

Milan Đukić

**UREĐIVAČKI KOLEGIJUM:**

Luka Zlatić, Aleksandar Vuletić, Uroš Miletić

**REDAKCIJA:**

Nikola Nešović, Vladimir Dolapčev, Srđan Bajić

**SARADNICI:**

Vladimir Kosić, Nenad Dimitrijević, Miloš Hetlerović, Stefan Marković, Ivan Ognjenović, Vukašin Stijović, Marko Nešović, Nikola Branković, Dragan Kosovac, Nikola Dolapčev, Nikola Jovanović

**LEKTOR:**

Andrijana Ćirković

**ART DIREKTOR:**

Ivan Ćosić

**POSTAVKA PRVOG BROJA:**

Jasmina Radić

**PRELOM:**

Miroslav Jović

**KONTAKT:**

PLAY! magazine | [www.play-zine.com](http://www.play-zine.com)  
Beograd | [redakcija@play-zine.com](mailto:redakcija@play-zine.com)

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije, Beograd, 79,  
PLAY! [Elektronski izvor] : magazine / glavni i odgovorni urednik Milan Đukić. - Elektronski časopis. - 2006, br. 1 (juni) - Beograd (Vilovskog 6) : Rur Industries, 2006. - Način dostupa (URL): <http://www.play-zine.com>. - Mesečno. - Opis izvora dana 17.12.2007. - Nasl. sa nasl. ekrana  
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)  
COBISS.SR-ID 145535756

20

64

52

**Retro: Maj 1998**

U stalnoj Retro rubrici bavimo se igrama koje su obeležile mesec maj sada daleke 1998. Pogledajte pregled nekoliko svemirskih pucačina, igre X-Files Game, i još nekoliko igara koje su obeležile ovaj mesec.



**Rainbow Six Vegas 2**

Iako smo pomislili da je gotovo sa terorizmom u Las Vegasu, pojavila se nova teroristička pretnja i Rainbow Six tim je tu da reši krizu. Prilikom sprečavanja smrtonosne pretnje, kroz priču ćete otkriti i šokantnu izdaju koja preta da razori tim...



**Ghost in the Sheet**

Igra je inicijalno bila dosta kraća, nešto u vidu download-abilnog demoa, međutim zahvaljujući velikom interesovanju izdavača i pozitivnim kritikama gejmerske zajednice, ceo projekat je poprimio oblik punokrvnog naslova.





# SADRŽAJ

|    |                                    |
|----|------------------------------------|
| 7  | Uvodnik                            |
| 8  | Sadržaj                            |
| 10 | Techware                           |
| 13 | 13th page                          |
| 14 | Flash                              |
| 20 | Retro Play! April 1998.            |
| 22 | Previews                           |
| 22 | Battlefield Heroes                 |
| 24 | Red Faction: Guerrilla             |
| 26 | The Sims 3                         |
| 28 | Race Driver GRID                   |
| 30 | Kung Fu Panda                      |
| 32 | Boom Blox                          |
| 34 | First Look                         |
| 34 | Trackmania United/Nations Forever  |
| 36 | Enemy Engaged 2: Desert Operations |
| 41 | Reviews                            |
| 42 | Command & Conquer 3: Kane's Wrath  |
| 46 | Warriors Orochi                    |
| 48 | Jack Keane                         |
| 50 | The Sims 2 FreeTime                |
| 52 | Ghost in the Sheet                 |
| 54 | Night Watch Racing                 |
| 56 | Grand Theft Auto IV                |
| 60 | Burnout Paradise                   |
| 64 | Rainbow Six Vegas 2                |
| 66 | UEFA Euro 2008                     |
| 68 | Wii Fit                            |
| 72 | Mario Kart Wii                     |
| 76 | Modovi                             |
| 84 | Hardware                           |
| 97 | Software                           |

## AWARDS

Nagrade časopisa PLAY! jako su važne kako bi vam pomogle pri odabiru najbolje igre ili hardvera. Evo kako ih mi delimo:



### Gold

Zlatna nagrada dodeljuje se igri ili proizvodu (hardware-u) koji po svom kvalitetu zaslužuje da nosi najsvetlije odličje PLAY magazina.



### Silver

Znate kada je nešto jako dobro, ali mu fali malo da bude sjajno? E pa u tom slučaju dodeljujemo srebrnu nagradu.



### Bronze

Bronzana nagrada dolazi kao podrška igrama i hardveru koji je dobar ali koji zaslužuje da se makar malo izdvoji od drugih.

## MORE

\*\*\*\*\*

### 94 | MX 5500 Revolution



Ovo je odlično rešenje za one koji traže bežičnog miša. Njegova ergonomija je na visokom nivou i pruža sjajan ugođaj prilikom korišćenja, ali je predviđen samo za desnjake, pa će levoruki imati problema.

### 86 | Logitech diNovo Mini



U pitanju je tastatura jako malih dimenzija, koja u potpunosti staje na vaš dlan. Najviše podseća na nešto veće "komunikatore", odnosno pejdžere koji su aktuelni u Americi, odnosno na malo veću varijantu mobilnih telefona sa slajd "punom" tastaturom.

### 98 | Opera Mini 4.1 beta



Potpuno marginalizovana na tržištu "punokrvnih" browser-a, čini se da Opera sve više energije posvećuje svom mobilnom projektu – Operi mini. Verzija 4.1 donosi dalja poboljšanja i inovacije kojima ćemo se svi sigurno obradovati.





## AMD U GUBICIMA

AMD je objavio da je početak 2008. godine bio izuzetno težak za ovu kompaniju. Zabeleženi su gubici u svim odeljenjima sa ukupnom vrednošću od 358 miliona dolara, a u proteklih godinu i po dana, celih 4,3 milijarde dolara! Čak je i grafičko odeljenje, za koje se smatra da je makar rentabilno, u minusu od osam miliona dolara. Takođe, najavljuje se i mogućnost obimnijeg restrukturiranja kompanije, uz eventualnu prodaju delova koji nisu srž poslovanja AMD-a. Hektor Ruiz, CEO, najavio je da će poslovanje jezgra kompanije biti optimizovano, a da će sporedna odeljenja možda biti prodana. Detalji nisu objavljeni, stay tuned!

## NVIDIA 9800GT U JULU

Na sajtu VR-Zone otkriveno je da nVidia za jul mesec ove godine planira GeForce 9800 GT baziranu na 55-nanometarskom G92 čipu. GF 9800 GT će imati čip kodne oznake G92-280 i koristiti novi P393-C00 PCB koji će podržavati Hybrid Power. U planu su dve verzije što se količine memorije tiče, jedna sa 256 MB i druga sa 512 MB GDDR3. Radni taktovi memorije na ovim verzijama biće postavljeni na 1800 MHz i 1950 MHz. Brzina jezgra za sada nije poznata, ali se očekuje da će biti veća od aktuelnog GeForce 8800 GT modela.

## INTEL SNIŽAVA CENE

Intel je 20. aprila izveo nova pojeftinjenja svojih procesora. Ono što najviše upada u oči jeste pad cena Core 2 Quad Q6700 i Q6600 modela. Za očekivati je da Intel ovakvim potezom želi još više da "pritisne" AMD i njegova pristupačna Phenom četvorोजegarna rešenja. Iako Core 2 Quad Q6700 nikada nije bio naročito popularan i pristupačan, novo sniženje od skoro 50% moglo bi da okrene čitavu stvar nabolje. Takođe, Q6600 sa novim pojeftinjenjem definitivno postaje best buy što se četvorोजegarnih Intel procesora tiče.

## WINDOWS XP SP3 STIŽE 29. APRILA

U trenutku dok budete čitali ove redove, Windows XP Service Pack 3 će već biti na "kioscima". Datum za finalno izdanje SP3 je 29. april. Predstavljanjem ove velike "zakrpe", već vremešni, a opet tako dobar operativni sistem, biće dodatno osvežen nakon skoro 4 godine, jer se SP2 pojavio još u avgustu 2004. Tog 29. aprila, korisnici Microsoft i Windows Update mehanizama moći će da skinu ovaj patch, a oni korisnici koji se budu odlučili na automatski apdejt, moraće da sačekaju sve do 10. juna. SP3 bi trebalo da uključi sve prethodne apdejte za Windows XP, uključujući bezbednosne ispravke i unapređenja, kao i unapređenje određenih funkcionalnosti, mada i sam Microsoft navodi da ne treba očekivati ništa spektakularno.

## ASUS TRITON 85

Kompanija ASUS predstavila je još jedan CPU kuler Triton serije. Model oznake 85 se na taj način pridružuje postojećim Triton 70 i 75 kulerima. Triton 85 je težak 520 grama i sastoji se od aluminijumskog hladnjaka, četiri bakarne toplotne cevi i 120-milimetarskog ventilatora. Maksimalna brzina ventilatora iznosi 1400 obrtaja u minutu, a nivo buke je deklarisan na između 16 i 25 dBA. Novi Triton 85 kuleri su kompatibilni sa Intel LGA775 i AMD 939/940/1207(+)/AM2(+) podnožjima. Očekuje se da će biti dostupni početkom maja, a cena za sada nije poznata.







## PS3 SA METAL GEAR SOLID 4

Kao što je već poznato, Metal Gear Solid 4, dugo očekivani naslov za PS3, uskoro će ugledati svetlost dana. MGS4 je zasigurno jedna od najiščekivanijih igara za PS3, pa Sony neće propustiti priliku da još jednim bundle paketom dodatno podstakne prodaju. Paket će se sastojati iz 80 GB PS3 konzole, DUALSHOCK3 bežičnog kontrolera i, naravno, same igre. Cijena – sitnica, tričavih 500 dolara.



## MSI HVALI WIND

MSI kreće sa hvalospjevima o svom Wind ultraprenosniku, kako bi kupce zadržao što dalje od ASUS-ovog EEE PC-a. Wind će koštati između 300 i 700 evra, težiće oko 1 kg i imaće 8,9 ili 10-inčni ekran sa LED osvetljenjem, rezolucije 1024x600 tačaka. Biće preinstaliran Windows XP, a sa hardverske strane radi se o Intel platformi, gigabajtu DDR2 memorije i dvoipoinčnom disku od 80 GB. Baterija bi trebalo da drži do sedam sati, pa će novi Wind biti vrlo interesantan izbor u klasi jeftinih prenosnika.

## LG-JEV NAJBRŽI EKSTERNI BLU-RAY PISAČ

LG je predstavio novi, najbrži do sada, Blu-ray snimač. Radi se o eksternom LG BE06 uređaju, koji je u stanju da snima Blu-ray medije brzinom od 6X. Takođe, novi Super Multi Blue je u stanju da čita i HD DVD diskove, kao i da čita i snima medije prethodne generacije, uključujući tu DVD i CD medije. Brzine pisanja deklarirane su na:

BD-R (SL/DL): 6X/4X

BD-RE (SL/DL): 2X

DVD+R/R DL: 16X/4X

DVD+RW/-RW: 8X/6X

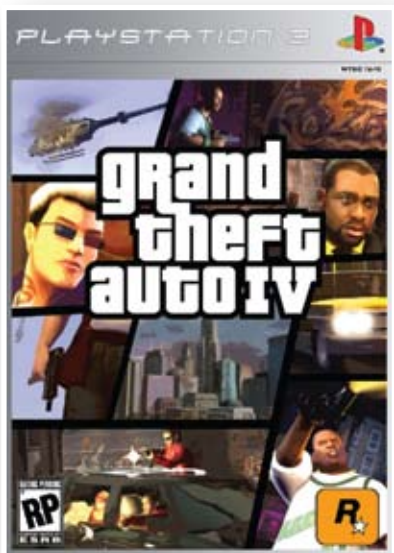
CD-R/RW: 40X/24X

Cena ovog uređaja za sada nije poznata, a očekuje se da će se pojaviti u prodaji krajem aprila.



## EEE PC 900

ASUS je predstavio novi Eee PC. Nosi oznaku Eee PC 900, sa 8,9-inčnim widescreen ekranom, integrisanom web kamerom od 1.3 megapiksela, novim FingerGlide touchpad-om i 12 GB, odnosno 20 GB prostora za smeštanje podataka. Podržane su Windows i Linux platforme, a novi ekran poseduje rezoluciju od 1024 x 600 piksela (naspram starog sa ipak komplikovanom 800x480 rezolucijom), novi touchpad kojim se olakšava pregled slika ili dokumenata (na primer, moguće je sa dva pokreta prstima lako obavljati zumiranje kao kod iPhone-a). Eee PC 900 poseduje 1 GB DDR2 memorije, Intel UMA grafički čip, čitač memorijskih kartica, 3 USB 2.0 porta i težinu manju od jednog kilograma kao i kod prethodnika. Windows verzija dolazi sa 12 GB prostora za skladištenje podataka (kao 4 GB SSD + 8 GB flash kartica), dok Linux verzija dolazi sa čak 20 GB (4 GB SSD + 16 GB flash kartica). Biće dostupan u beloj i crnoj boji.



## JOŠ JEDAN PS3 BUNDL

Ako vam nije bilo dovoljno što će MGS4 biti u paketu sa PS3, Sony je spremio još jedan paket za liberalno evropsko tržište. Paralelno sa izlaskom popularne i kontroverzne igre GTA IV, čiji su prethodnici bili meta žestokih kritika, napada i zabrana, i nama će biti ponuđena konzola sa GTA4 (nadajmo se), s tim što će PS3 sa 40 GB hard diskom biti specijalno stilizovan. Za sada nije poznato da li se uz konzolu isporučuje SIXAXIS ili novi DualShock 3 kontroler. Cena, za razliku od MGS4 paketa, nije poznata.



[WWW.SPEED-INDUSTRY.COM](http://WWW.SPEED-INDUSTRY.COM)





# KANDIDATURA

# 13<sup>th</sup> page



**O**čigledno je to, kao i uvek, zanimljiva tema, pošto je politika kod nas uvek zanimljiva tema, pa hajde da se još malo bavimo tim pitanjem. Kako biste vi oblikovali vašu kandidaturu za, recimo, gradonačelnika Beograda? Da ne idemo previše u širinu i razmišljamo o parlamentu i vladi, dovoljan je i taj deo priče zvani Beograd. Gledam kandidate, glavne poruke su "most preko Ade", "borba protiv korupcije" i... to je to. Samo je jedan od kandidata pomenuo, ali u potpuno drugom kontekstu, kako bi voleo wireless pristup Netu u celoj Srbiji. To je već zanimljiv početak za Internet i informatičku komunu Srbije.

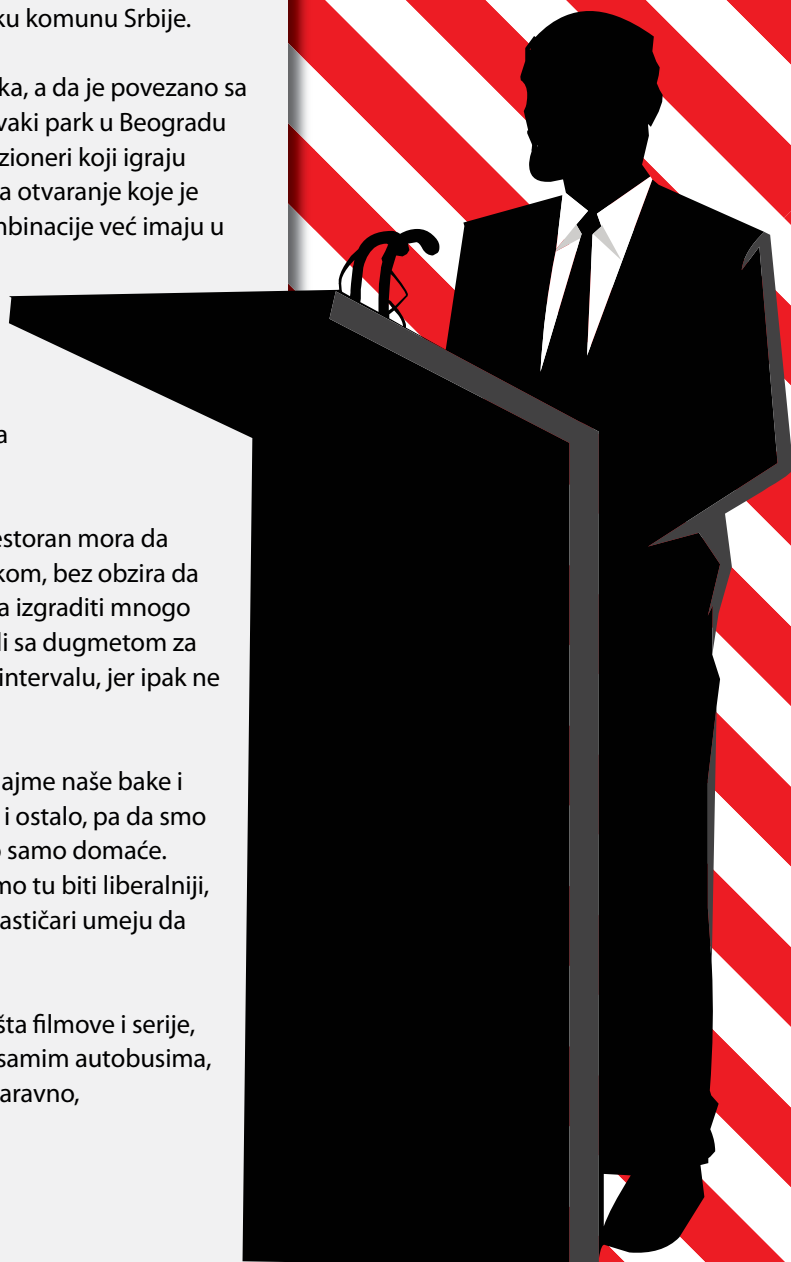
Šta biste vi uradili na mestu gradonačelnika, a da je povezano sa informacionim tehnologijama? Recimo, svaki park u Beogradu da ima wi-fi pristup! Onda bi, recimo, penzioneri koji igraju šah mogli odmah da izguglaju odgovor na otvaranje koje je ovaj prvi uradio (mada verovatno sve kombinacije već imaju u glavi). Ili da obaveza svakog kafića bude da pored WC-a i mokrog čvora ima i Internet. Svaki kvadratni kilometar mora da poseduje najmanje jedan Internet kafe sa besplatnim pristupom svetskoj mreži i mogućnostima štampanja materijala, eto, ni to nije loše.

A šta ćemo van IT struke? Recimo, svaki restoran mora da poseduje dobre čevape na kajmaku sa lukom, bez obzira da li je italijanski, meksički ili francuski... Treba izgraditi mnogo više česama sa mnogo više pijaće vode, ali sa dugmetom za puštanje iste u određenom vremenskom intervalu, jer ipak ne želimo da trošimo taj resurs bez potrebe.

Onda, da pekare, na primer, moraju da unajme naše bake i da samo od njih kupuju pogače, gibanice i ostalo, pa da smo sigurni kad uđemo u pekaru da dobijamo samo domaće. Može slično i za poslastičarnice, mada ćemo tu biti liberalniji, jer ipak ima kolača koje samo iskusni poslastičari umeju da naprave.

A TV na svakoj autobuskoj stanici, koji pušta filmove i serije, a ne samo dosadne reklame? Prisustvo u samim autobusima, odnosno javnom gradskom prevozu se, naravno, podrazumeva.

Ne deluje kao loša kampanja, zar ne?



# FLASH

## Enemy Territory: Quake Wars za konzole

Kevin Cloud iz id Software-a kaže da će Splash Damage-ov Enemy Territory: Quake Wars izaći 27. maja za PlayStation 3 i Xbox 360. Activision otkriva i novi trejler koji se može videti na: [www.youtube.com/watch?v=Kv6\\_7ZCYIEM](http://www.youtube.com/watch?v=Kv6_7ZCYIEM)



## Battlefield: Bad Company

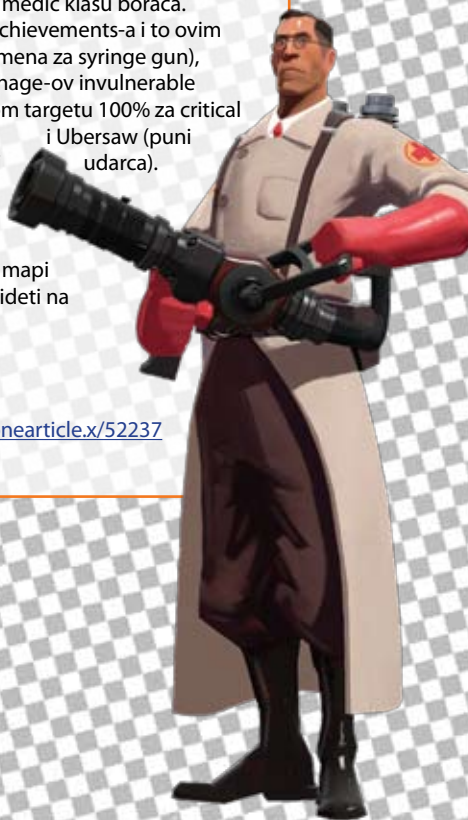
Electronic Arts kaže da će konzolni Battlefield: Bad Company izaći 23. juna. Takođe, igrači će u kratkom periodu moći da kupe Gold Edition izdanje ove igre koje će sadržati ekskluzivni behind-the-scenes materijal i instrukcije igračima kako da poboljšaju stil igranja. Gold Edition sadrži i pristup za novo oružje (pet komada), koje "obični" igrači mogu otključati probijanjem na visoke pozicije na multiplejer rankingu. Igru razvija švedski Digital Illusions Creative Entertainment, a igra je dobila "Teen", odnosno "16+" rejting.



## Content update za Team Fortress 2

Valve otkriva da će sledeći patch za Team Fortress 2 doneti novo oružje za medic klasu boraca. Otključavaće se preko achievements-a i to ovim redom: Blutsauger (zamena za syringe gun), Critzcrieg (menja ubercharge-ov invulnerable period i daje medic-ovom targetu 100% za critical hit u kratkom intervalu) i Ubersaw (puni ubercharge nakon četiri udarca). Novi sadržaj izlazi sledeće nedelje, a Shacknews objavljuje utiske o novom oružju i mapi Goldrush, što se može videti na

[www.shacknews.com/onearticle.x/52237](http://www.shacknews.com/onearticle.x/52237)



## S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky izlazi u avgustu

GSC Game World i Koch Media objavljuju da će S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky, nastavak (po izlasku), odnosno prethodnik (po vremenu dešavanja) prošlogodišnjeg Shadow of Chernobyl, stići u prodavnice 29. avgusta, i da će ga izdati firme Deep Silver i GSC World Publishing, u zavisnosti od tržišta.





## Far Cry 2 potvrđen za jesen

Ubisoft je u production video snimku otkrio da je Far Cry 2 zakazan za jesen, i to za sve tri top platforme (PC, PlayStation 3 i Xbox 360). Na snimku se još vidi i čuje kako Ubisoft-ov producent iz montrealškog studija kaže da će igra istovremeno izaći za sve tri platforme, ali da razvojni tim radi naporno kako bi ključne elemente prilagodio svakoj ponaosob, tako da neće biti kompromisa po pitanju grafike i upravljanja. Snimak pogledajte na: [www.gametrailers.com/player/32264.html](http://www.gametrailers.com/player/32264.html)



## Mass Effect zahtevnost

Izašle su specifikacije minimalnih i preporučenih konfiguracija za igranje nadolazećeg Mass Effect-a.

Minimalna mašina mora imati Intel-ov P4 na 2.4 GHz ili AMD-ov na 2.0 GHz, gigabajt RAM-a za WinXP, odnosno dva gigabajta za Vista-u, GeForce 6800 GT ili ATI X1600XT/X1300XT, 12 GB prostora na disku i zvučnu karticu.

Preporučuje se procesor na 2.6 GHz iz Intel-a ili 2.4 GHz iz AMD-a, 2 GB RAM-a, GeForce 7900 GTX ili ATI X1800 XL, 5.1 zvučna kartica i ista količina prostora na disku.

Electronic Arts još kaže i da će PC verzija BioWare-ovog RPG-a Mass Effect sadržati u sebi "Bring Down the Sky", dodatni sadržaj koji ubacuje oko sat i po vremena dodatnog materijala u igru, i za Xbox 360 verziju se mora kupiti preko Live Marketplace-a. Evropsko izdanje igre stiže 6. maja.



## Planovi za Warhammer 40K: Dawn of War 2

Nakon prvog dela i tri ekspanzije, Relic i THQ su u pola posla na izradi drugog dela strateške igre Warhammer 40K: Dawn of War, ako je verovati IGN-u koji je to saznao od jednog belgijskog igračkog časopisa. Igra će imati kooperativne kampanje, kako za orkove, tako i za svemirske marince, koji su za sad jedine otkrivene klase, a kako kažu, igra je u razvoju od septembra prošle godine i podržavaće DirectX 10 i procesore sa više od dva jezgra koji će biti uobičajena stvar u kućnim kompjuterima tokom sledeće godine kada se očekuje izlazak.

## Novi Frontlines za COD4

Zvanični sajt moda Frontlines nudi download nove 2.0 verzije ove Call of Duty 4: Modern Warfare modifikacije. Pored brojnih ispravki sitnica i tweak-ova, nova verzija nudi novi režim pod nazivom Commander, što čini mešavinu VIP-a i gametype-a sa jednom zastavicom. Mod je na adresi: [www.mods.hajas.org](http://www.mods.hajas.org)

## Carpathian Crosses

Sajt igre Red Orchestra: Ostfront 41-45 javlja da izlazi beta verzija Carpathian Crosses, modifikacije za ovu pucačinu u vreme Drugog svetskog rata. Mod ubacuje Rumune kao igrivu "rasu", drugu po veličini vojsku Osovine na istočnom frontu. Pored toga, mod će dodati i rusku Black Sea Naval pešadiju, takozvanu "Crnu smrt". Nove mape, modeli, vozila i oružje – detalje o svemu tome vidite na: [www.carpathiancrosses.com](http://www.carpathiancrosses.com)

## Najavljen Sims 3

Electronic Arts kaže da će Sims 3 izaći sledeće godine i da će biti "perjanica sledeće generacije PC igara", jer će imati otvoren prostor za život i istraživanje, još realniji svakodnevni život sa svim faktorima, a karakterima se može dodeliti do pet osobina, čime se, po Electronic Arts-u, može ostvariti preko sedamsto miliona kombinacija ličnosti.



## Spider-Man: Web of Shadows

Activision namerava da zgrne još para novom igrom baziranom na čuvenom stripsko-filmskom čoveku-pauku. Spider-Man: Web of Shadows je trenutno u izradi u Shaba Games i Treyarch studijima, i to za PC, PlayStation 3, Xbox 360, Wii, PlayStation 2, PSP i Nintendo DS, i trebalo bi da se radi o otvorenoj igri sa slobodnim "lutanjem" po Njujorku, sa naglaskom na "vertikalne" borbe, kao i "tradicionalno" tabanje na ravnoj podlozi.

uredjuje: Ivan Todorović

FLASH



## Two Worlds: The Temptation

Southpeak Games objavljuje planove o izdavanju Two Worlds: The Temptation-a, nastavka prošlogodišnjeg fantastičnog RPG-a za PC i Xbox 360 koji je razvio Reality Pump. Igra stiže na jesen, a radnja se odvija ubrzo nakon događaja u Two Worlds-u.



## Gase se serveri Pirata gorućih mora

Razvojni tim Flying Lab Software kaže da će ugasiti sedam od ukupno jedanaest servera za svoju MMO igru Pirates of the Burning Sea, pošto je za trenutnu igračku populaciju četiri servera sasvim dovoljno. Igra je zvanično krenula 22. januara, a od tada su zaključili da je potrebna veća "gustina" stanovništva na serverima, da bi mehanika igre funkcionisala kako treba.



## Tom Clancy's H.A.W.X.

Ubisoft je objavio da razvija igru Tom Clancy's HAWX (High-Altitude Warfare), za koju kaže da će "preporoditi" letačke borbene igre. HAWX stiže na jesen ove godine za PC, PlayStation 3 i Xbox 360, i igrača stavlja u poziciju elitnih pilota budućnosti. Priča počinje 2012. godine, kada sve više država postaje zavisno od privatne vojne kompanije elitnih plaćenika oko kojih se vrte sve borbe. Neiskusni igrači moći će da koriste kompjutersku asistenciju. Multiplejer režim se sastoji od kooperativnog prolaska kroz kampanju za najviše 4 igrača ili 16 igrača u areni, a flotu će činiti preko pedeset najpoznatijih svetskih aviona. Više informacija na: [www.hawxgame.com](http://www.hawxgame.com)

## Mortal Online

Razvojni tim Star Vault najavljuje igru Mortal Online, fantastički MMORPG iz prvog lica koji koristi Unreal 3 endžin. Kažu da nema PvP zona, već se radi o otvorenom svetu, koristi se real-time borba, igrači mogu napraviti sopstvene kuće, osnivati gilde, zidati tvrđave ili čak upravljati većim teritorijama, ukoliko su dovoljno vešti. Detalji na sajtu igre: [www.mortalonline.com](http://www.mortalonline.com)



## Detalji o Gears of War 2

Najnoviji broj Game Informer-a ima gomilu detalja o Gears of War-u 2 – radnja se odvija šest meseci posle prvog dela, sadrži nekoliko novih karaktera (uključujući ženu Dom-a, kooperativnog partnera), novo oružje i neprijatelje. Ubačen je novi nivo težine za neiskusnije igrače, a težina se automatski prilagođava ukoliko zajedno igraju igrači sa različitim podešavanjima (nema drugih detalja). Cover sistem je prerađen kako bi pružao bolju zaštitu, a eliminisane su "šetačke" deonice koje su služile umesto "loading" ekrana kako bi igra stream-ovala sledeću sekciju nivoa. Takođe, konverzacija između karaktera biće u obliku video sinematika, pa će se moći preskakati.



## Ubisoft kupuje Tom Clancy prava i najavljuje MMO

Francuski izdavač Ubisoft najavljuje da je otkupio sva intelektualna prava na ime Tom Clancy-ja, autora poznatih tehnoloških trilera, tako da možemo očekivati najezdu igara sa "Tom Clancy's" prefiksom za razne platforme. Iako detalji o kupovini nisu u potpunosti objavljeni, Ubisoft je rekao da je inicijalni deo isplate za ovu fiskalnu godinu iznosio 20 miliona evra, a ostatak će dati u toku sledeće dve fiskalne godine. Takođe, Ubisoft je najavio da će izbaciti i MMO igru sa tematikom dela Tom Clancy-ja.

## SimCity Bundle Pack

Electronic Arts najavljuje SimCity Box, paket od pet igara koji će sadržati SimCity 4 i Rush Hour, Sims Carnival SnapCity i SimCity Societies sa ekspanzijom Destinations. EA tvrdi da je vrednost ovog paketa sto dolara, ali će ih oni velikodušno prodavati za 40.

Takođe se pojavio i novi patch za SimCity Societies velik 123 MB, koji donosi dve nove nepogode, šest događaja, dve zgrade i ispravlja bagove, a može se skinuti na:  
<http://simcitysocieties.ea.com/updates/details.php?languageCode=1>

## Lineage II – Hellbound & Steel Citadel

Od predstavljanja nove oblasti za karaktere visokog nivoa po imenu The Kamael, avanturisti u Lineage-u II pokušavaju da nađu put do Steel Citadel-e i ukrste oružje sa epskim boss-om Beleth-om. Novi apdejt za ovu MMO RPG igru sada i to omogućava - nakon što zarade ekstremno visok ugled kod stanovnika Hellbound-a i dostignu novu granicu nivoa (85), avanturisti mogu stupiti u Steel Citadel, sastavljenu od četiri odvojene oblasti (Base Tower, Tower of Infinitum, Tully's Workshop i Tower of Naia) koje treba po čistiti pre sukobljavanja sa glavnim boss-om. Svaka oblast odvija se na nekoliko "spratova", a osim glavnog boss-a Beleth-a, tu je i raid boss Epidos i nekoliko lažnih Beleth-a koji nisu ništa lakši, ali se njihovo ubijanje "ne računa".



**VIRTUAL SHOP**  
**VIRTUAL MASTER SERVIS**  
Bul. Mihajla Pupina 85  
011 311 20 49 - 065 847 88 25  
ponedeljak - subota 09 - 21h



## Prvi Unreal Tournament 3 bonus paket

Epic Games izbacuje prvi bonus paket mapa za Unreal Tournament 3, sastavljen od mape CTF-Searchlight i rimejka mape DM-Morbias i (napokon) CTF-Face iz starog Unreal Tournament-a. Paket je težak 159 MB i može se naći na BeyondUnreal-u, a vlasnici PlayStation 3 verzije mogu ga skinuti preko PlayStation Network-a.

## Najavljena ekspanzija za Gothic 3

JoWood zvanično najavljuje ekspanziju za Gothic 3 po imenu Forsaken Gods, koja će popuniti "prazninu" između trojke i Gothic-a 4. Developeri pomno prate zvanične forume i želje igrača, a izlazak je planiran za poslednji kvartal ove godine.



## Fallout 3 Collector's Edition

Prodavnica igara GameStop otkriva detalje o Collector's Edition verziji postapokaliptičnog RPG-a Fallout 3 koji izlazi na jesen za PC i obe konzole. Collector's Edition sadržaće figuru Vault Boy Bobblehead, tvrdo povezanu knjigu sa stotinak strana koncept arta i komentara dizajnera iz Bethesda-e, DVD sa "Making of Fallout 3" sadržajem, gde razvojni tim priča o svemu što ih je zadesilo tokom pravljenja igre, i Vault-Tec Lunch Box, odnosno metalno pakovanje u kome će sve ovo doći. PC verzija koštaće 70, a konzolne 80 dolara, a GameStop izlistava 7. oktobar kao datum izlaska.



## Novi Ncsoft-ovi sajtovi za Guild Wars i Lineage II

NCsoft Europe pokreće dva nova web sajta namenjena privlačenju novih igrača u svoje MMORPG igre Guild Wars i Lineage II.

Iz borbom razrušene Tyria-e (Guild Wars), preko drevnog kraljevstva Kantha-e (Guild Wars Factions), do nepredvidivih prostranstava Elona-e (Guild Wars Nightfall), [www.discoverguildwars.com](http://www.discoverguildwars.com) upoznaje novopridošlice sa Guild Wars iskustvom, uključujući i expansion paket Eye of the North.

Lineage II: The Chaotic Throne nudi nešto drugačije, ali ne i manje epsko iskustvo - svet Lineage-a II podeljen je na tri kraljevstva: Aden, Elmore i Gracia, koja dele delikatni balans moći. Samostalni borci, čitavi klanovi i ogromne alijanse učestvuju u masivnim bitkama, a posetom sajtu [www.discoverlineage2.com](http://www.discoverlineage2.com), igrači mogu naći istorijsku pozadinu i bogat opis sveta iz ovog MMORPG-a.

Takođe, NCsoft planira da iskoristi Epic-ov Unreal 3 endžin za dve nadolazeće MMO igre. Kompanija trenutno radi na novom Lineage naslovu, a krajem prošle godine objavila je prisvajanje autorskih prava na City of Heroes od Cryptic Studios-a.





 042internet.com

<http://www.042internet.com>

Najbolji ping  
na gaming serverima!  
Jednostavno povezivanje  
Jedinstvena tarifa  
Uvek slobodne linije  
Plaćanje putem tel. računa

POSMATRAJTE INTERNET DRUGAČIJIM OČIMA

BESPLATAN PRISTUP  
na više od

50

sajtova iz naše mreže!

username: play  
password: play

042/420-421

1.36 Din/min + PDV (slab saobraćaj)

2.72 Din/min + PDV (jak saobraćaj)



# Retro Play! Maj 1998.

Kratkim pogledom na kalendar zaključili smo da nakon aprila ide maj (briljantno, zar ne?) i bacili se na pretragu biblioteke ljudske mudrosti (čitaj: Internet) u potrazi za igrama (i igračkim mašinama za koje ćemo morati da sačekamo jesen) koje su obeležile ovaj mesec davne 1998. godine. Nakon dosta sati mukotrpnog rada, odlučili smo da vam predstavimo sedam (opet taj srećan broj) igara koje su se pojavile u maju 1998. godine i obeležile taj mesec na pozitivan ili negativan način.

## X-Com: Interceptor

Nakon veličanstvenih igara kao što su UFO: Enemy Unknown i X-Com: Terror from the Deep, bilo je jasno da UFO serijal u sebi sadrži ogroman potencijal. Ipak, kao što je danas sasvim jasno, taj potencijal nikada nije u potpunosti iskorišćen, iako je serijal i danas živ i s vremena na vreme se pojavi nova UFO igra. Početak propasti mogao bi biti označen upravo Interceptor-om, koji i danas važi za najgoru igru u serijalu. Neki pametnjaković iz Microprose-a zaključio je da je za uspeh UFO-a pre svega bio zaslužan mikromenadžerski deo, a ne vrhunska strategija, te je odlučio da strategiju zameni svemirskom simulacijom/pucačinom. To možda i ne bi bilo toliko strašno da akcioni deo nije bio dosadan i repetitivan, priča puna rupa, grafika prosečna, itd. Jedina pozitivna strana svega bio bi multiplejer, da je iko hteo da igra Interceptor-a.



## X-Wing Collector Series

Uostalom, ko je hteo da se provozu u borbenom svemirskom brodu i da obara protivnike, imao je mnogo bolji izbor u maju devedesetoseme... Na primer, bilo je tu izdanje X-Wing-a za kolekcionare. Stara dobra igra (1993) doživela je grafičko unapređenje i bila je upakovana zajedno sa prvim "nastavkom" - TIE Fighter-om (1994) i blago osakaćenom verzijom multiplejer hita X-Wing vs TIE Fighter (XvT: Flight School). Istina, i sa poboljšanjem grafike, igra je izgledala jedva bolje od Interceptor-a, ali je tu bilo preko 250 misija (odlično osmišljene i jako uzbudljive), dve odlične priče, mnoštvo različitih brodova i, naravno, šansa da se igrač nađe u kokpitu nekog od omiljenih filmskih svemirskih brodova u toku jedne od najpoznatijih bitaka koje su ikada krasile bioskopsko platno. Hit za sva vremena, u kom god izdanju da ga nabavite.

## Descent: Freespace – The Great War

X-Com i X-Wing nisu bili sve, bio je tu i Descent:Freespace – The Great War. Prva igra ovog tipa koja se ravnopravno uključila u trku između X-Wing-a i Wing Commander-a, i u mnogim stvarima ih nadmašila. Prva prednost bio je nadmoćan grafički endžin koji je do kraja koristio mogućnosti tadašnjih grafičkih kartica. Zatim je tu bio sistem razvoja tehnologije, skoro potpuno preuzet iz X-Com serijala, ali kvalitetno urađen i uklopljen sa akcionim delom. Što se samog leta tiče, bilo je jasno da igra koja vuče korene iz Descent-a mora da bude bliža FPS-u nego simulaciji, i tako i jeste. Freespace i danas zaslužuje apsolutnu preporuku.







## Redneck Rampage Rides Again

Naravno, maj te godine nije bio mesec u kom su izlazile samo svemirske simulacije. Ljubitelji napucavanja mogli su u potpunosti da se opuste i nasmeju uz nastavak Redneck Rampage-a. U pitanju je pucačina iz prvog lica koja igrača stavlja u ulogu klasičnog američkog redneka koji brani svoj rodni grad Hickston u Arkanzasu od invazije vanzemaljaca. Istina, i tada je nekima bilo šokantno što je igra koristila stari Build endžin (Duke Nukem 3D), ali sve to je nadomešćeno brzinom, težinom i humorom.

## The X-Files Game

1998. godina je poznata i po tome što je Dosije X još uvek bio na vrhuncu i time prouzrokovao i izdavanje igre. Avaj, ova avantura bila je predznak neminovnog kraha serije. Igrač nije u ulozi Moldera ili Skali, nego stanovitog agenta Vilmora čiji je zadatak da pronađe legendarni dvojac koji je nestao pod misterioznim okolnostima. To možda i ne bi bilo strašno da je Vilmor iole zanimljiv i da ima dobru pozadinsku priču, ali nema. Sve iole zanimljivo je prepričavanje nekih ključnih X-Files momenata koje ionako već svi fanovi serije dobro znaju. A tek zagonetke i sama struktura avanture... Sve je jasno kada prva "zagonetka" tera igrača da pronađe Vilmorovu šifru. Ali, ljudi, mi jesmo Vilmor u ovoj igri, a ovo je Dosije X, a ne Memento, zašto ne bismo unapred znali koja nam je šifra? Realno, ni izlazak drugog X-Files filma neće izvući ovu nesrećnu igru iz dubina Molderovog ormarića sa nerešenim slučajevima.



## Banjo-Kazooie

Igre ne moraju da budu nasilne ili strašne da bi bile zabavne. Jedan od dokaza za to je Banjo-Kazooie, zabavna arkadna platforma za Nintendo 64. Iako je očigledno u pitanju klon legendarne igre Mario 64, to ni u jednom trenutku nije mana. Medved Banjo je u potrazi za svojom sestrom Tooty koju je otela zla veštica Gruntilda kako bi ukrala njenu mladost i lepotu. Pred Banjo-om je devet ogromnih nivoa punih interesantnih platformskih prepreka i logičkih zamki. Grafika je možda i maksimum koji je N64 mogao da izvuče, a da se igra ne uspori u nekim scenama. Kontrole odlično reaguju, a jedina zamerka bi mogla biti kamera koja se ponekad gubi... Ali tako je u svim igrama ovog tipa. U nedostatku dobrih platformi danas, možda i nije loše podsetiti se legendarnih igara ovog tipa kao što je Banjo-Kazooie.

## Final Fantasy VII

Igra koja je postavila Final Fantasy na mesto apsolutnog lidera mejnstrim J-RPG žanra. Njena popularnost je bila tolika da se prvih šest meseci 1997. mislilo da je jedina igra koja se može igrati na starom dobrom PSX-u. Jedino logično posle takvog uspeha bilo je proveriti puls PC igrača. To se desilo poslednje nedelje maja 1998. godine. Grafika je očigledno dosta unapređena u odnosu na PSX, zvuk i interfejs nisu, a trebalo je da budu. Sve ostalo je isto. Briljantna, izrazito kompleksna priča, sa mnogo preokreta i šokantnih događaja. Izuzetno zanimljivi likovi (glavni lik Cloud važi za najkompleksniju ličnost u igrama ikada). Zanimljiv sistem borbe i sjajna mešavina RPG-a i avanture. I pored svih ostalih igara iz FF serijala, sedmica ostaje omiljena i mnogi je i danas igraju.







Digital Illusions CE/Electronic Arts  
 Izlazi: U leto 2008.  
 Web: [www.battlefield-heroes.com](http://www.battlefield-heroes.com)



# Battlefield Heroes

autor: Dragan Kosovac

Ohrabreni uspehom konkurencije (čitaj: Team Fortress-a 2), u DICE-u su prelomili da sledeći deo serijala Battlefield bude zabavna igra dizajnirana da podseća na crtani film. Možda najbitnija stvar kod Battlefield Heroes-a i ono što će bez sumnje privući masu igrača je to što je apsolutno besplatna. Igra će moći da se download-uje sa zvaničnog sajta i da se igra na zvaničnim serverima bez ikakve novčane nadoknade. Kako se tako nešto isplati distributeru poput EA? Navodno preko reklama, što na samom sajtu, što u interfejsu za pokretanje igre. Kada se uđe u samu igru i akcija počne, nećete videti nijednu reklamu. Zvuči gotovo predobro da bi bilo istinito, nadajmo se da će biti tako.







**S**am Battlefield Heroes trenutno izgleda ovako: u pitanju je 3rd person shooter (uz obećanje da će 1st person opcija biti ubačena ako igrači budu zahtevali isti u dovoljnom broju) baziran na Drugom svetskom ratu. Dve zaračene frakcije, Kraljevska, odnosno Nacionalna armija (Royal, National Army) bazirane su na saveznicima (tačnije Britancima i Amerikancima), odnosno nemačkom Vermahtu sa ublaženom ikonografijom do tačke potpune političke korektnosti. Igračima će, bez obzira kojoj armiji pripadaju, biti dostupno obilje mogućnosti za modifikovanje izgleda svog karaktera. Tako ćete moći da menjate glavu, lice, kosu i bradu, kao i ostale delove tela, a zatim i odevne predmete, od šlema i čizama do ordenja, naočara ili poveza preko oka. Kao mali podsticaj igračima da izvršavaju misije i izazove u okviru igre (iako će sa igrom doći samo dve mape), tu su nagrade koje dodatno proširuju spektar opcija za prilagođavanje izgleda lika.

Naravno, izgled lika je samo početak, jer će tokom bitaka vaš karakter sticati iskustvo i dobijati nivoe (za sada se priča o limitu od 40 ili 50 nivoa), i sa njima nove veštine i sposobnosti. Tako će igrači višeg nivoa moći da povećaju broj svojih životnih poena, ubrzaju reflekse pri bacanju bombi

(i vraćanju bačenih bombi protivniku u stilu Bate Živojinovića) ili da dopune svoj arsenal zapaljivim mecima. Da bi igra bila interesantna i uopšte igriva početnicima, Battlefield Heroes najavljuje sistem za uparivanje igrača slične igrачke veštine. Da li će se ovo meriti samo nivoima likova ili će postojati neki interni merač uspešnosti i kvaliteta igre, ostaje da se vidi, no igranje sa ljudima sopstvenog (kako malog, tako i velikog) kalibra zvuči prilično dobro.

Kao prethodne igre sa prefiksom Battlefield, i ovde će igrači moći da biraju klase. Za Heroes je broj klasa redukovano na tri specifične uloge. Komandos (Commando) je brza i tajnovita klasa. Kreće se tiho i najbrže od svih klasa, može da postavlja zamke i da postane privremeno neprimetan, a osnova njegovog arsenala su nož za bliske obračune i snajper za velike distance. Pričajući o komandos, dizajneri su istakli da, iako metak iz snajpera nanosi visoki stepen oštećenja, neće biti moguće ubiti potpuno zdravog igrača jednim metkom iz snajpera. Vojnik (Soldier) je tradicionalna srednja varijanta - umereno brz, osrednje naoružan i sa prosečnim zdravljem, ali neizostavan član tima, pogotovo sa specijalnim sposobnostima koje mu omogućuju da trenutno zaleći sve zaveznike u svojoj blizini, kao i da vidi neprijatelje kroz zidove na kratke vremenske periode. Osim ovog grupnog lečenja sve tri klase, moći će

da leče same sebe svojim medicinskim priborima, ali to će zahtevati određeno vreme. Poslednja klasa je, naslućujete iz prve dve, Teškaš (Gunner). Gunner je najsporiji, može da upije najviše protivničkih metaka, sa sobom tegli bazuku i teški mitraljez (uz najavu da će u nekom od redovnih update-ova igre dobiti i bacač plamena), a potvrđena specijalna sposobnost je da odjednom baci više granata na protivnike.

Sam gejmplaj trebalo bi da bude varijacija conquest moda - branite svoje kontrolne punktove, zauzimate protivničke i trudite se da redukujete neprijatelju broj respon tiketa na nulu. Tajmer za respon je sada fiksno (5 sekundi), a igrači neće više moći da biraju gde će da se sponuju na mapi, već će ih igra automatski stavljati što bliže akciji. Vozila su ponovo bitan deo igre. Za sada su potvrđeni tenkovi i laki avioni (bez bombi, tj. ne mogu da se koriste protiv tenkova). Osim odsustva cene, DICE je učinio još jedno dobro delo koje će osigurati veliku igračku bazu BF Heroes-a - minimalna igračka konfiguracija je kompjuter sa procesorom od 1 GHz, 512 MB RAM-a i grafikom sa 64 MB video memorije i pixel shader-om 2.0.

Leto je dugo, nadajmo se da su u DICE-u, kada su rekli da igra izlazi u leto 2008. godine, mislili na jun ili jul, a ne na septembar.



Volition/THQ

Izlazi: Zima 2008.

Platforma: PS3, Xbox 360 i PC

Web: [www.redfaction.com](http://www.redfaction.com)

# Red Faction: Guerrilla

autor: Luka Zlatić

Neki igrači se sigurno sećaju pucačine iz prvog lica Red Faction. Ovo Volition-ovo (Descent, Freespace...) čedo moglo se pohvaliti da je iz tadašnjih PC-a i PS2-ke izvlačilo mogućnost uništavanja okoline. Naravno, ta mogućnost bila je prilično limitirana zbog linearne strukture igre, pa su postojali mnogi objekti i zidovi koji nisu smeli da budu srušeni. Volition se vraća na Mars, 50 godina nakon događaja iz originalne igre, spreman da ponovo pokuša da prikaže pobunu rudara u svetu u kom je moguće uništiti apsolutno sve zahvaljujući grafičkim i fizičkim mogućnostima konzola i video kartica nove generacije.







Priča je ostala nepromenjena. Earth Defense Force su preuzeli potpunu kontrolu nad cenama rude i njenim iskopavanjem, a grupa gerilaca pokušava da učini njihov posao neprofitabilnim, uništavajući njihova postrojenja i ometajući radove, i to koristeći što jeftinije oružje i oruđa. Za razliku od linearnih prethodnika, Volition u Guerrilla-i pokušava da postigne što otvoreniji svet, u kom će, naravno, postojati misije ključne za završetak igre, ali će pored njih igrači moći (ako žele) da se zabave mnogim sporednim misijama. Šetajući se kroz svet (dizajneri kažu da je površina Marsa koju je moguće posetiti tri do četiri puta veća od grada u igri Saints Row 2) možete saznati da se negde vrši napad na fabriku, da su rudari uzeti kao taoci ili da se između dva postrojenja prenosi roba. Ukoliko želite, možete se zaputiti u pravcu pomenutih dešavanja i reagovati kao svaki pravi gerilac – sa namerom da se EDF natera da potroši još novca, a njihovo ljudstvo demoralise.

No, koncentrišimo se na najvažnije:

uništavanje okoline. Prva i osnovna stvar na koju su u Volition-u ponosni je činjenica da novi grafički endžin (koji je razvijen poslednjih šest godina) ne koristi trikove i prostu zamenu celog modela oštećenim kada se slegne dim, nego je svako uništavanje zaista izračunato zahvaljujući isprogramiranoj fizici u igri. Dakle, svaka rupa u zidu napravljena pneumatskom bušilicom ili metkom ostaće tamo gde ste je napravili, a svaka zgrada koju pregazite ogromnim buldožerom biće srušena na drugačiji način, u zavisnosti od ugla pod kojim ste krenuli da je rušite... Na primer, kućica za izviđanje nalazi se na četiri stuba. Ukoliko se frontalno zaletite u jedan od njih i srušite ga, zgrada će početi polako da se krivi i uskoro će pasti na zemlju uz spektakularne efekte.

Takođe, lanserom raketa je moguće probiti rupu u zidu zgrade, a zatim sesti u džip natovaren eksplozivom i zaleteti se kroz rupu. Sa druge strane zida nalaze se protivnički vojnici spremni da vas eliminišu čim iskočite iz vozačkog sedišta da biste se napucavali sa njima. No, iskakanjem

iz džipa pre prolaska kroz rupu ćete ih iznenaditi, a kada eksplodira nekoliko metara unutar zgrade, već će biti kasno da reagujete. Na vama je samo da ušetate kroz dim i eliminišete eventualne preživjele.

Kako je i AI protivnika razvijen da reaguje na promene okruženja, može se desiti da spremniji vojnici EDF-a probaju da iskoče iz osmatračnice čim ona počne da se njiše, ili da se u njoj uhvate za nešto i tako prežive pad, a onda krenu na vas željni osvete. Istina je da pucanje iz trećeg lica, bar za sada, nije na nivou onog iz Gears of War-a ili Lost Planet-a, ali je sasvim prihvatljivo i sigurno neće razočarati ljubitelje ovog tipa igara.

Fino zvuči ovako na prvi pogled, zar ne? Da li će i kompletna igra biti zaista dobra, saznaćemo pre kraja ove godine kada ćemo konačno imati priliku da odigramo novi Red Faction. Ako je verovatno Volition-u, ne bi trebalo da se plašimo razočaranja, pošto Guerrilla nudi još mnogo toga pored onoga što je navedeno u ovom tekstu.





Maxis/Electronic Arts

Izlazi: 2009.

Platforma: PC

Web: <http://thesims3.ea.com/>

# The Sims 3

autor: Vladimir Dolapčev

Priznaćete, precizno definisanje parametara koji određuju kvalitet jedne igre nije nimalo lak posao. Za to je najzaslužnija činjenica da ne postoje egzaktne metode kojima ljudsko biće može tačno da proceni vrednost nekog ostvarenja, a čak i da je tako, svako od vas koji čitate ove redove imao bi makar za nijansu drugačije mišljenje. Ipak, kada govorimo o Simsima, tu nema mnogo dileme – kompletan serijal je već odavno sinonim za neverovatno uspešnu franšizu koja svoj status duguje tome što je ispunila možda i najbitniji kriterijum, a to je univerzalna privlačnost. "Neverovatno" je termin koji moramo da koristimo u nedostatku boljeg izraza, jer je za 4 godine The Sims 2 (uz ekspanzije) dostigao tiraž od preko 100,000,000 primeraka! Bez obzira na činjenicu da se još uvek ne skida sa nedeljnih lista najprodavanijih PC igara, Maxis već više od dve godine radi na razvoju novog nastavka koji je zamišljen izuzetno ambiciozno.





## 3



**S**ledeći primer svog prethodnika, The Sims 3 će predstavljati, pre revoluciju, nego evoluciju originalnog koncepta koji je odavno potvrdio svoju vrednost. Najvažnija promena odnosi se na izmene u kontrolisanju likova. Naime, ideja razvojnog tima bila je da se upravljanje njima što je moguće više pojednostavi, pa sada postoje samo 3 umesto dosadašnjih 8 skala potreba, od kojih je najvažnija "stres protiv zabave". Sistem "snovi i obećanja" zamišljen je vrlo interesantno. Snovi mogu biti neke banalne sitnice, recimo želja da se kupi neka knjiga, ali i važne stvari, poput izbora životnog zanimanja. Ako ih ne ispunite, za to nećete biti kažnjeni, jer će oni jednostavno biti zaboravljeni i zamenjeni novima. Potpuno druga stvar važi za obećanja – ako se izjalove, Simić će upasti u totalnu depresiju.

Iako se o tome razmišljalo i ranije, tek u ovom nastavku ćete moći direktno da pomažete svojim junacima – na primer, da sređujete stvari po kući dok su oni na poslu, sve u cilju toga da njih možete da fokusirate na važnije aktivnosti poput izgradnje karijere ili osnivanja sopstvene

porodice. Naravno, ova mogućnost je opcionog karaktera i ne morate je uopšte koristiti.

Jedna od najvažnijih novina odnosi se na real-time koncept igre. U još uvek aktuelnom The Sims 2, Simići koje kontrolišete starili su mnogo brže od ostalih likova koje tek povremeno srećete, što je vremenom dovelo do prilično čudnih situacija. Sada je čitav problem rešen tako što svaki NPC vodi sopstveni život, čak i kada nije u direktnom fokusu na ekranu. To istovremeno znači da je kompletan grad u kom živite (Pleasant Valley) u stvari jedna neraskidiva celina, i što je najvažnije, sa apsolutno svakim objektom na mapi možete vršiti interakciju, i to često na više od jednog načina. Na primer, u kafić možete doći da biste jeli, pričali sa svojim poznanicima ili čak radili u njemu kao kuvar. Iako će inicijalno postojati samo jedno naselje, razvojni tim već najavljuje ekspanzije koje će ga proširiti, ali i set alata zahvaljujući kojima će igrači moći da ga modifikuju.

Mada je endžin za stvaranje likova u The Sims 2 bio zaista sjajan, njegov nastavak predstavlja veliko unapređenje i u tom pogledu. Određivanje karaktera ličnosti preko slajdera nije se pokazalo sjajno u praksi, pa je uveden novi opisni sistem koji Maxis naziva Crte. Pri kreiranju svakog Sima možete odabrati njih 5 od ukupno 80 (naravno, neke se međusobno

isključuju – ne možete istovremeno biti i pozitivna i negativna ličnost), a interesantno je da se one prenose i na potomstvo, u zavisnosti od toga kako se ponaša buduća mama. Kada je reč o fizičkom izgledu, konačno je posvećena dužna pažnja samom oblikovanju tela, i to ne jedino prilikom kreiranja – naime, ako vaš lik redovno vežba, počće da gubi na težini, ali i da razvija sopstvenu muskulaturu (setite se GTA San Andreas).

Kada se pojavio još davne 2004. godine, The Sims 2 je sigurno bio jedna od najboljih igara, pa i za današnje standarde izgleda vrlo pristojno. Ipak, grafički endžin The Sims 3 predstavlja ogromno unapređenje, i sigurno će na maksimalnim podešavanjima predstavljati pravi izazov za savremene računare. Osim mnogo detaljnijih likova, tom utisku doprinose i zaista impresivni efekti poput real-time osvetljenja i senki, ali i prelepo modelovan grad koji je prebogat detaljima.

Bez obzira što na ovom projektu nije direktno angažovan legendarni Will Wright (pripala mu je samo nadzorno-konsultantska uloga zbog rada na igri Spore), male su šanse da The Sims 3 nastavak ne nastavi dominaciju koju su započeli njegovi prethodnici. Što je najvažnije, on deluje izuzetno privlačno i dovoljno sveže da zainteresuje nove igrače, ali i one kojima je The Sims 2 možda dosadio.





Codemasters

Izlazi: Jun 2008.

Platforma: PC, Xbox 360, PlayStation 3

Web: [www.racedrivergrid.com](http://www.racedrivergrid.com)

# Race Driver GRID

Iako je oduvek bio u senci konkurenata, serijal koji danas znamo kao Race Driver definitivno ima svoje mesto na tržištu koje verovatno duguje originalnom konceptu. Za razliku od velikog broja trkačkih naslova, u njemu ste mogli da se okušate u desetinama raznih šampionata širom sveta, od kojih su neki, poput DTM-a ili TOCA-e, bili potpuno licencirani.

## GRID™



IT'S ALL ABOUT  
THE RACE





autor: Vladimir Dolapčev

Iako je ovo prvo izdanje koje će se pojaviti i za novu generaciju konzola, Codemasters ne najavljuje neke radikalne promene. Kao i svi prethodnici, i GRID će se truditi da pažljivo balansira elemente simulacije i arkade, čineći igru dovoljno izazovnom, a opet ne frustrirajuće teškom. Ipak, veća težnja ka arkadi primećuje se više nego ikad, a najveću zaslugu za to ima neskrivena želja da se konačno izvrši proboj na američko tržište koje je do sada ignorisalo serijal. Posledice tog pristupa su relativno jednostavno upravljanje (čak i kada isključite bilo kakav vid pomoći) i nedostatak setup opcija, odnosno pitstopova, što je svakako negativno iznenađenje. Slažemo se da većina igrača ionako ne voli da se preterano bakće sa podešavanjem vozila, ali bi odlazak u boks radi promene guma, dolivanja goriva ili popravke, svakako učinio trke još interesantnijim. Još jedan kontroverzni element odnosi se na flashback funkciju – naime, nalik na Prince of Persia, ili čak neke manje zapažene vožnje od pre nekoliko godina (SCAR), u GRID-u imate mogućnost vraćanja vremena unazad, i to za maksimalno 10 sekundi. Na ovaj način moći ćete da ispravite sopstvene greške (recimo, fatalni sudar ili neuspešni pokušaj obilaženja), ali se iskreno nadamo da će ova novina biti samo opcionog karaktera, ili da će makar njena upotreba biti strogo ograničena. Suprotno svemu rečenom, prikaz oštećenja biće kao u DiRT-u, dakle surovo realističan, pa će pri najvećem stepenu težine jedan iole snažniji sudar biti dovoljan da ispadnete iz trke. Codemasters takođe ističe da se zaista mnogo pažnje

posvećuje inteligenciji protivničkih vozača koji će biti agresivni, ali ne i bezgrešni – očekujte da se bore za poziciju, ali i da ih povremeno ugledate pored puta.

Karijera je ostala na postojećim osnovama, pa ćete i dalje biti u prilici da vozite u raznim šampionatima na više kontinenata, sve to u oko 50 automobila, na par desetina fiktivnih, ali i pravih staza, među kojima su neke smeštene u metropole kakve su Milano ili San Francisco, uz nezaobilaznih 24 sata Le Mans-a (za potrebe igre 24 minuta). Novina je vaša uloga – od početnika koji je samo jedan



od učesnika trka, pa do vlasnika sopstvene ekipe koji može da unajmljuje druge vozače, recimo za takmičenja koja vam ne idu od ruke ili vam jednostavno nisu interesantna da ih sami prelazite.

Najveće osveženje su svakako drift event-ovi koji će se, pogađate, dešavati u Japanu. U njima će pobednik biti trkač koji sakupi najviše poena, a postoji i druga varijanta u kojoj se kombinuje dužina bočnog klizanja sa finalnom pozicijom. Razvojni tim je posebno ponosan na kontrolni sistem u ovom modu koji omogućava proklizavanje, a opet nije drastično različit

od onog na klasičnim trkama (što je bio slučaj sa Juiced 2, recimo).

Multiplejer je segment o kome se trenutno najmanje priča, ali je izvesno da će podržavati do 12 igrača i da neće biti preterano restriktivan kada je reč o izboru automobila i staza.

Ono što zaista oduzima dah jesu tehničke karakteristike. Neverovatne vizuelne kvalitete NEON endžina upoznali smo još prošle godine uz Colin McRae DiRT, a od GRID-a je za očekivati još više. Izuzetno atraktivne lokacije na kojima će se odvijati trke, sigurno će bolje prikazati svu njegovu raskoš, a suštinska unapređenja odnose se na veliku posvećenost detaljima. Iako će mnogi ljubitelji simulacija vožnje reći da izgled okolnih objekata ne predstavlja bogzna koliko bitan faktor, činjenica je da će do čak 40,000 animiranih gledalaca sigurno značajno doprinosti podizanju atmosfere na trkama i, samim tim, realnom osećaju da se zaista nalazite u njima. Sve to ipak nagoveštava još jednog rekordera kada je reč o hardverskoj zahtevnosti, pa sumnjamo da će u njemu moći da uživaju igrači koji ne poseduju neku od najnovijih grafičkih kartica.

Iako smo pomalo skeptični prema pojednostavljivanju koje je serijal doživeo, mislimo da će GRID biti vrlo interesantan igračima koji ne cene vozačke igre prema tome koliko su realistične, već koliko su zabavne. Izuzetno kvalitetna grafika, odličan izbor staza, toliko hvaljeni drift mod i izmenjena karijera, mogu ga učiniti jednim od zapaženijih žanrovskih ostvarenja ove godine.

Beenox, XPEC, Vicarious Visions/Activision

Izlazi: 3. jun 2008.

Web: [www.kungfupandagame.com](http://www.kungfupandagame.com)



# Kung Fu Panda

autor: Dragan Kosovac

Kung Fu Panda je novi animirani film iz Dreamworks-ove produkcije koji dolazi u bioskope ovog leta. Ovo je priča o džinovskom pandi po imenu Po, najvećoj lenštini od svih životinja u Dolini mira. Po je takođe i najveći ljubitelj borilačkih veština. Nažalost, okretnost i brzina (tj. nedostatak istih) karakteristični za njegovu vrstu sprečavaju ga da postane kung fu majstor i on provodi svoje dane praveći testeninu u lokalnom restoranu. Kada zli Tai Lung preti da uništi Dolinu mira, staro proročanstvo ukazuje na to da je baš Po onaj čija je sudbina da postane Ratnik zmaja i da se suprotstavi Tai Lungu. Da bi se spremio za ovaj zadatak, Po će trenirati pod majstorom Šifuom zajedno sa pet najslavnijih ratnika iz Doline koji su i sami majstori najslavnijih stilova – tigricom, ždralom, bogomoljkom, zmijom i majmunom. Kao u svim Dreamworks-ovim filmovima, njihove odlične crteže prate glasovi ultraslavnih holivudskih glumaca. Tako Pou glas daje komičar Jack Black, dok njegove učitelje tumače Dustin Hoffman, Angelina Jolie, David Cross, Seth Rogen, Lucy Liu i niko drugi do Jackie Chan. Kako će deca svih uzrasta pohrliti da pogledaju ovaj film, tako je i pravljenje igre, odnosno igara po njemu, sasvim logična stvar, a tog posla se prihvatio Dreamworks-ov višegodišnji "partner u zločinu" - Activision.







Igra Kung Fu Panda izlazi na manje-više svim zamislivim platformama. Stoga je potrebno više razvojnih timova da pokriju sav posao. PC verziju radi studio Beenox, Luxoflux Corp. se prihvatio verzije za PS3 i Xbox 360, XPEC radi verziju za Wii i PS2, dok na verziji za Nintendo DS radi Vicarious Visions. Bez obzira na platformu, igra će, naravno, pratiti radnju filma. Igrači će kroz trinaest nivoa pomagati Pou da savlada sve borićke tehnike svojih slavnih učitelja, da bi se na kraju suprotstavio i samom Tai Lungu. Svaki nivo biće smešten u drugi predeo Doline mira koji se pojavljuje u filmu. Tako ćete moći da se borite kroz hodnike Palace od žada, da trenirate u dojo-u majstora Šifua i da posetite veličanstvene vrhove planine Wudang. Nekoliko zona poput Jezera suza i Tai Lungovog borišta stvorene su isključivo za potrebe igre u saradnji sa crtačima iz Dreamworks-a. Iako će Kung Fu Panda, bez ikakve sumnje, biti akciona igra, osim tabanja sa protivnicima i prelaženja poligona za vežbanje, očekujte i nekoliko mini igara i povremene zagonetke koje će razbiti monotoniju i uneti koliku-toliku raznovrsnost u gejملهj. Osim Poa, igrači će moći direktno da

upravljaju velikim brojem likova iz filma. Svaki od njih raspolaže sa karakterističnim potezima i tehnikama, što će posebno doći do izražaja u kooperativnoj ili kompetitivnoj multiplejer igri. Tako, na primer, tigrica poseduje



neverovatnu brzinu i snagu, majmun natprirodnu okretnost i sposobnost da koristi svoj rep kao nekoliko različitih oružja, bogomoljka koristi svoje znanje akupresure da zada neverovatno snažne i parališujuće udarce, ždrnal koristi svoju sposobnost leta za izvođenje nesvakidašnjih poteza, dok se zmija oslanja na tajnovitost da zada smrtonosni ugriz ili da se omota oko protivnika. Igrači

će moći da se bore zajedno protiv mase neprijatelja ili pak da oprobaju svoje veštine jedni protiv drugih u jednoj od brojnih multiplejer arena. Uz Poa, majstora Šifua i pet legendarnih ratnika, igrači će u multiplejeru moći da vode i negativce, od Tai Lunga, preko ogromog Oxa, do sestara Wu - tandema nindža mačaka. Sakupljanjem predmeta i rešavanjem opcionalnih zadataka u story modu igre, otključaćete bonuse koji se kreću od crteža i filmova iz samog filma, odnosno igre, do raznih unapređenja za vaše likove, što čisto kozmetičke prirode, što sa realnom upotrebnom vrednošću u samoj igri.

Zavisno od regiona, odnosno kontinenta i platforme, izlazak ovog naslova najavljuje se od sredine maja do kraja juna, te će biti interesantno videti koja će verzija prva naći svoj put do nas. Zvanični sajt ove igre je trenutno u fazi konstrukcije, no u sledećih nekoliko nedelja kako se bude približavao izlazak igre, očekujte puštanje pune verzije sa obiljem sadržaja.



EA Los Angeles (Steven Spielberg)/ Electronic Arts

Izlazi: Maj 2008.

Web: [www.ea.com/boomblox/](http://www.ea.com/boomblox/)

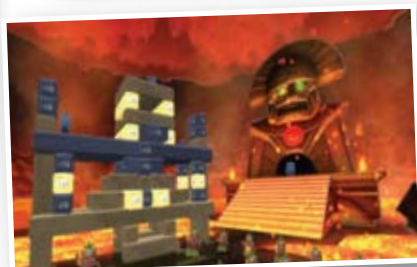
# Boom Blox

autor: Dragan Kosovac

Jedna od bizarnosti koja prati fenomen Nintendo Wii konzole je i činjenica da su stariji ljudi apsolutno oduševljeni ovim proizvodom. Igre su jednostavne, zarazne i, pre svega, beskompromisno zabavne. To je dovelo do toga da se sada Wii konzole koriste po staričkim domovima kao sredstvo za rekreaciju penzionera. Kakve ovo veze ima sa igrom Boom Blox, jednim od novih naslova iz Electronic Arts-a za ovu platformu? Pa, jedan od starijih građana oduševljenih ovom konzolom je i slavni režiser Stiven Spilberg. Ok, on još nije penzioner, ali sa preko šest banki definitivno spada u grupu "starijih igrača". Naravno, osim što je režiser sa neverovatnim okom za detalje, Señor Spielbergo je i poslovan čovek koji ne propušta priliku da proširi sferu svog delovanja i doda još jedan sloj tapacirunga na svoje debelo postavljene džepove. Tako je, prateći logiku "ako se ovo sviđa meni koji nisam gamer...", gos'n Spielberg rešio da se potpiše na igru za Wii koja se razvija u EA-ovom studiju u Los Andelesu.







**Š**ta je Boom Blox? Ime zapravo govori skoro sve o ovoj igri – skoro sve u njoj je napravljeno od različitih blokova, a vaš zadatak je da ih naterate da urade “boom”. Svi objekti u igri, od likova koji se kreću oko dok vi manipulišete okolinom do kompleksnih objekata kao što su tornjevi, zidovi ili katapult, u osnovi su kocke, odnosno pravougaone prizme najrazličitijih dimenzija. Vaš zadatak je da kroz stotine nivoova rušite brojne prepreke



u skladu sa zakonima fizike i specijalnim svojstvima blokova od kojih su te prepreke izgrađene. Igra koristi Havok endžin i računa fiziku apsolutno verno. Pomenuta specijalna svojstva blokova variraju od klasičnih blokova raznih težina koji različito padaju, preko eksplozivnih i zapaljivih, do onih koji nestaju pri udaru. Vaš uticaj može da bude osnovan kao guranje, vučenje ili rotacija, sve do bacanja raznih objekata na pomenute građevine i konstruisanje oružja

koje puca specijalne blokove. Naravno, igra neće biti samo bezumno rušenje. Svaki nivo će biti logička zagonetka, tj. neće biti dovoljno da srušite nešto već ćete morati da ga srušite baš kako treba.

Gejملهj Boom Blox-a opisuje se kao kombinacija nekoliko naslova. Već od prvog trejlera mogli smo da vidimo uticaj društvene igre Jenga na ovu igru. U pitanju je igra spretnosti u kojoj igrači naizmenično izvlače drvene blokove iz tornja u kom su složeni, a da se toranj ne sruši. Ironično, EA je već izdao elektronsku verziju Jenga-e za Wii i ista je propala, kako kod kritike, tako i kod publike, no Boom Blox ima još nekoliko direktnih uticaja i to u vidu Tetris Blast-a i Lemmings-a. Naime, oko objekata koje rušite, kreću se sve vreme različita kockasta stvorenja, svaki sa svojim specifičnim sposobnostima i AI rutinom. Tako da, dok rešavate zadatke, oko kocaka žive mali stvorovi koji međusobno intereaguju i reaguju na vaše poteze. Veliki broj zadataka je da zaštitite/usmerite/eliminirate neka od ovih stvorenja.

Takođe, Boom Blox je jedna od retkih igara koja koristi maksimum tehničkih mogućnosti Wii-ja. Za igranje Boom Blox-a dovoljno je koristiti samo Wiimote preko koga birate šta bacate, nišinite gde bacate, a preko njega igra meri i snagu zamaha kojom bacate neki predmet i to utiče na uspešnost pogotka. Drugi korak je nunchuck koji nije neophodan za igranje, ali ako koristite i njega, dobijate mogućnost usporavanja vremena i rotacije kamere dok posmatrate dejstvo svojih akcija na blokove. Treći i finalni stepen je i vrhunski pokazatelj da neko sluša

potrošače. Prošlo je godinu dana otkako je entuzijasta Johnny Lee Chung pokazao kako wiimote može da prati čoveka i tako omogući stvaranje virtuelnog 3D prikaza. Boom Blox će imati opciju priključivanja drugog wiimote-a koji će pratiti igrača koji nosi LED headset (kapa ili naočare), i stvaraće 3D prikaz za tog igrača.



Kao da ovo sve nije dovoljno, tu su i kooperativni i kompetitivni multiplejer modovi, kao i opcija dizajniranja sopstvenih nivoova, što kombinovanjem fragmenata postojećih nivoova, što dizajniranjem sopstvenih mozgalica. Igrači će moći da razmenjuju svoje nivoe preko WiiConnect24 servisa. Kada čovek pomisli da je ime Stivena Spilberga ispred naslova igre zvučalo kao jeftini marketinški trik, a zapravo je garant kvaliteta. Neko sa takvom reputacijom sigurno ima kvalitetne ideje i ne sme sebi da dozvoli da navuče gnev igračke industrije (pogotovo kada je ista već godinama “veća” od filmske). Sve u svemu, jedva čekamo, kako Boom Blox, tako i naredni igrački projekat Stivena Spilberga – za sada neimenovanu avanturu.



Nadeo/Focus Home Interactive

Izlazi: Retail TMUF u Srbiji početkom maja

Platforma: PC

Web: [www.tmunited.com](http://www.tmunited.com), [www.trackmania.com](http://www.trackmania.com), [www.extremecc.co.yu](http://www.extremecc.co.yu)

# Trackmania United/ Nations Forever

autor: Luka Zlatić

Ah, ta Trackmania... Simpatični modeli automobila koji jurcaju sumanutom brzinom po potpuno suludim stazama prkoseći svim zakonima fizike. Zabava bez kraja, što je potvrdila i činjenica da je TM jedna od zvaničnih disciplina ESWC-a (Electronic Sports World Cup). Očigledno je da su u Nadeo-u ipak odlučili da je tu zabavu moguće još produžiti pomoću (besplatnih!) Forever dodataka za dve aktuelne Trackmania-e, besplatnu Nations i "full price" United. Kako sami kažu, cilj im je da učine da Trackmania beskrajno traje.







**D**akle, šta ćemo sve dobiti kada unapredimo voljenu Trackmania-u u novu verziju? Za početak, mogućnost da se igrači Nations-a i United-a međusobno oprobaju na mnogim stazama. Zatim, potpuno nove tileset-ove koji će učiniti staze još lepšim i raznovrsnijim. Unapređen 3D endžin, приметно realniji, zahvaljujući mnogo boljim svetlosnim efektima. Mogućnost da se igra sa 3D naočarima, što dodatno pomaže efektu brzine. Mnoštvo novih staza (preko dve stotine!), od kojih će mnoge dovesti do ludila i najbolje TM vozače. Nove modove za igru Stunt, u kojoj ćete na 25 staza morati da radite neverovatne akrobacije, i Cup za trke više igrača. Tu je i novi editor staza, koji je moćniji nego ranije a jednostavniji za korišćenje (nešto što smo svi želeli da čujemo).

Unapređenja su dobile i metode protiv varanja prilikom igranja na Netu, bolje osmišljene friends liste, mnogo više mogućnosti interakcije među onlajn igračima, korisnički interfejs i još mnogo toga... Naravno, Trackmania je ostala jednako brza i zabavna kao i uvek.

Punu verziju besplatne igre Trackmania Nations Forever možete skinuti sa Interneta još od 14. aprila sa adrese:

<http://files.filefront.com/TrackMania+Nations+Forever+Free+Full+Game/10013754/fileinfo.html> (500 MB)

Besplatni Forever update za punu verziju igre Trackmania United možete skinuti od 24. aprila sa adrese: <http://www.focus-files.com/tmuf/> (900 MB)

Naravno, ukoliko do sada niste igrali TMU (ili želite da podržite Nadeo, ili ne želite da skidate 900 megabajta...), kompletnu verziju igre Trackmania United Forever biće moguće kupiti i u radnjama od maja ove godine, sa sve 3D naočarima.

Što se redakcije Play!-a tiče, nakon duge TM istorije, učešća u Forever betama i uživanju u punim verzijama, zaključak je jednoglasan – oduševljeni smo! Naravno, uvek postoji mogućnost da ne volite vožnje, ili bar ovaj hiperaktivni arkadni vid istih, no mi vam preporučujemo da svakako probate bar TM Nations Forever. Užasno je brza, zabavna i zarazna, a pritom "košta" samo 500 megabajta. Pa ako vam se zaista dopadne, lako možete preći na "starijeg brata".





G2 Games/Gameyus Interactive

# Enemy Engaged 2 Desert Operations

U današnje vreme nije nimalo lako izdvojiti se iz mase. Tu je red World of Warcraft-a, red drugih MMO igara, zatim red first person shooter-a, pa red real time strategijskih naslova, i tako dalje. Naravno, ne smemo zaboraviti ni Simse. Ako ste hardkor igrač, u tom svetu često nemate šta da tražite, posebno ako tražite simulacije, pa ste "osuđeni" na, recimo, Flight Simulator. Situacija je još lošija ako vam treba simulator borbe. Tu u priču uleće EE2 Desert Operations, ekspanzija za Enemy Engaged 2, koji je prošao upravo onako kako su verovatno svi i mislili – nije mejnstrim, ali nije ni loš.







# BUDITE IN.rs

Biti in je veliki poduhvat.

Stalne novine, promene, određivanje granice ekstravagancije. Odlučite se da pratite trend koji će vam omogućiti da budete in u svemu. Koji će vam pružiti najnovije informacije, dobru zabavu i mnogo komunikacije. Već po vašem izboru...

Izaberite trend rasta brzina i pada cena, uz konstantan kvalitet. Izaberite EUnetADSL, sada već od 799 dinara.

Budite in, na svoj način.



+  
lična web adresa  
+  
antivirus softver\*  
za samo

**799** din  
oprema i setup gratis

\*Svi korisnici koji odaberu bilo koji od EUnetADSL paketa dobijaju na poklon registraciju in.rs Internet domena i mogućnost da kupe licencu za FSecure zaštitu po promotivnoj ceni od 140 dinara mesečno, za prvih šest meseci.

**EUnet Info Centar - 0800 300 400**

# Nagradna anketa povodom drugog rođendana!

# PLAY!

Kao što znate, drugi rođendan časopisa PLAY! se približava! Kako bismo sa vama, našim dragim čitaocima, proslavili rođendan na što bolji način, odlučili smo da nagradimo najsrećnije među vama u velikoj nagradnoj anketi. Kao i uvek, dobiti nagrade nije nimalo teško. Sve što treba da uradite jeste da pošaljete SMS na broj 1990 i odgovorite na pitanje koji rođendan slavi časopis PLAY!, i to je sve!

Poruku šaljete u formatu "GAM x" na broj 1990  
(Primer - "GAM 6"), naravno bez navodnika.

\*Broj 6 nije tačan odgovor.

Spisak nagrada je, kao što ćete videti, prilično bogat:



1x Sony Playstation 3



1x Logitech G15 keyboard



- 1x Sony PSP slim/lite
- 1x Command & Conquer saga - Svih 12 C&C igara + Tiberium Wars
- 1x Guild Wars Prophecies & Factions
- 1x Command & Conquer: Kane's Wrath
- 1x FIFA 08
- 1x Burnout Paradise - PS3
- 1x Resident Evil 4 - Wii
- 1x PLAY! majica



1x The Orange Box

Kao što vidite nagrade su izuzetno vredne i ima ih dovoljno da se za svakoga nađe ponešto! Stoga požurite i pošaljite SMS na 1990 u formatu "GAM aktuelni\_rođendan" i jedna od nagrada može biti vaša!

Partneri nagradne igre





## Enemy Engaged 2 Desert Operations

**Platforma:** PC

**Za:** Dobra simulacija helikoptera

**Protiv:** Loša grafika, samo za fanove

**Minimalna konfiguracija:** Pentium 2GHz, 512MB RAM, 32 MB grafička kartica

**Test konfiguracija:** Core 2 Duo 1,86GHz, 2GB RAM, 256MB grafička kartica

**Kontakt:** [www.eech2.com](http://www.eech2.com), [www.extremecc.co.yu](http://www.extremecc.co.yu)

**Cena:** 1.499 dinara

OCENA

71

**E**nemy Engaged 2 je, da ponovimo, simulacija, što znači da nećete moći da poletite na samo jedan taster, izvodite vratolomije, pucate okolo i zatim snimite poziciju i izađete iz igre. S druge strane, ako volite da polećete po 10 minuta, znate zbog čega je to tako i hoćete da saznate kako će bilo kakva vaša interakcija uticati na let, onda je ova igra pravi izbor za vas.

Gejmplej je možda i glavni problem naslova, pomalo je staromodan, a da ne govorimo što se ponavlja u odnosu na prvi deo igre. Stoga će biti dobro ukoliko "keca" zapravo niste ni igrali. Zadaci su postavljeni u "alternativnu budućnost" kao što su Drugi korejski rat, kineski ratovi i tome slično. Svaka od misija obavlja se u realnom vremenu. Posedujete tajmer koji broji za koje vreme se misija završava, odnosno za koje vreme kompjuter kreće u rešavanje problema i obavlja sve sam, bez vaše pomoći. Zbog toga je glavni cilj da što brže rešite sve svoje zadatke kako biste uspešno okončali misiju u kojoj ste. Sam interfejs u misijama nije baš pregledan i prijatan za korisnika. Dogodiće vam se najverovatnije da se pomalo izgubite i ne znate šta je sve potrebno da uradite pre nego što možete da odete dalje. Možda je i to deo simulacije, ko bi ga znao.

Slično kao kod drugih simulacija sa borbenom tematikom, i ovde borbe postoje, ali vas neće posebno obradovati niti razgaliti kao pucanje u nekoj arkadnoj igri. Ovde je svaka raketa detaljno proučena, svaki projektil ispraćen od početka do kraja, a svaki promašaj se, naravno, skupo plaća.

Ono što nas je iznenadilo u negativnom smislu jeste što je grafika prilično loša. Nismo imali prevelika očekivanja, ali je ponuđeno rešenje zaista jako slabo i podseća na igre sa kraja devedesetih godina prošlog veka. Možemo reći da to možda nije posebno važno kod jedne simulacije, ali da ume da smeta, ume definitivno. Ne samo da 3D modeli nisu kvalitetni, već ni dizajn menija ne zasluhuje prelaznu ocenu.

Multiplejer komponenta je zabavna, ali samo ukoliko poznajete još nekoliko entuzijasta kao što ste vi, jer drugog načina za zabavu ovde zapravo nema. Mape su prilično velike, pa

će vam zaista trebati nekoliko saigrača, jer okršaji tipa 1 na 1 jednostavno nisu interesantni.

Enemy Engaged 2 je, kao što znamo, delo Gameyus-a, domaće ekipe programera, a mi uvek volimo da podržimo domaća rešenja. Pored svega pomenutog, igra postoji i u verziji na našem jeziku, pa je to još jedan dodatni plus za lokalno tržište. Što se konačne ocene tiče, žanr igre je dosta olakšao posao, jer je simulacija helikoptera zaista namenjena samo onima koje to istinski interesuje.





# COMMAND & CONQUER KANE'S WRATH

EXPANSION PACK

16+

www.pegi.info

[www.commandandconquer.ea.com](http://www.commandandconquer.ea.com)

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Command & Conquer are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.



POWERED BY  
game-spy



## Command & Conquer 3: Kane's Wrath

Kejnov gnev je prva ekspanzija za C&C3. Upoznaće igrače se događajima koji su se odvijali između druge i treće igre u serijalu, za vreme Tiberium Warsa, ali nam prikazati i potpuno nova dešavanja. I sve to iz pogleda vode bratstva Nod, i ikone C&C univerzuma - Kejna.



## Burnout Paradise

Potpuno preuređivanje serijala Burnout za konzole sledeće generacije je pred nama. Pored unapređivanja grafike i zadržavanja visokog frame-rate-a izmenjen je i sistem oštećenja na vozilima, kao i fizika tokom vožnje. Ono što je zadržano je neverovatan osećaj brzine i vrhunski udar adrenalina prilikom svake trke.



- |    |                                   |
|----|-----------------------------------|
| 42 | Command & Conquer 3: Kane's Wrath |
| 46 | Warriors Orochi                   |
| 48 | Jack Keane                        |
| 50 | The Sims 2 FreeTime               |
| 52 | Ghost in the Sheet                |
| 54 | Night Watch Racing                |
| 56 | Grand Theft Auto IV               |
| 60 | Burnout Paradise                  |
| 64 | Rainbow Six Vegas 2               |
| 66 | UEFA Euro 2008                    |
| 68 | Wii Fit                           |
| 72 | Mario Kart Wii                    |

# SISTEM OCENJIVANJA

Kako bismo vam pomogli da pronađete pravu igru za sebe, PLAY! magazin promoviše i sistem ocenjivanja od 1 do 100. Naš sistem nije toliko detaljan niti rigorozan jer većinu stvari možete saznati iz "quick facts" polja, pa se tako deli na tri sfere:

### Od 100 do 80

"Orange zona" - U pitanju su zaista jako kvalitetne igre koje svakako ne bi trebalo da propustite, pa možda čak i ako niste ljubitelj određenog žanra.

OCENA

84

### Od 80 do 60

"Yellow zona" - U pitanju su igre koje su svojim kvalitetom "tu negde", i koje zaista predstavljaju kvalitetne igre, ali im fali "ono nešto", što bi ih učinilo zaista kvalitetnim naslovima. Ipak, u većini slučajeva, ne bi trebalo da ih propustite.

OCENA

68

### Ispod 60

"Gray zona" - Ovo u igre koje su skromnijeg kvaliteta i koje bi trebalo da probate samo ako ste potpuni fanovi određenog žanra ili ljubitelj serijala kojem igra pripada.

OCENA

22



EALA/Electronic Arts

# Command & Conquer 3: Kane's Wrath

autor: Luka Zlatić

Kada je C&C3: Tiberium Wars izašao, postojale su sumnje da način igre koji je oličenje serijala više nema publiku, da je ovaj žanr otišao u drugom pravcu (zlobnici bi rekli mudrijem), da su štancovanje vojske i brutalna sila prevaziđeni, te da su strateške finese važnije i, na kraju, da će ta igra biti samo bezuspešan pokušaj oživljavanja. No, očigledno je da su sumnje bile neopravdane, pa shodno tome ni u EA-u nisu dugo čekali, i oko godinu dana nakon uspešnog povratka C&C-a na igračku scenu, pred nama je ekspanzija pod nazivom Kane's Wrath koja nam donosi sve ono što očekujemo od ekspanzije jednog ovakvog serijala, ali i nekoliko neočekivanih stvari.





OCENA

80

## Command &amp; Conquer 3: Kane's Wrath

**Platforma:** PC**Za:** Gomila novih mapa, dodata raznolikost u igru, i dalje je to stari dobri C&C**Protiv:** Nabacana kampanja, Global Conquest mod je ipak više obećavao nego što je doneo**Minimalna konfiguracija:** CPU na 2GHz, 512MB RAM-a i GeForce 4 ili ATI Radeon 8500**Test konfiguracija:** Athlon X2 6000+, 2GB RAM-a i 8800 Ultra su i bez pomoći Tiberijuma dovoljni da uživate u Kejnovom besu u rezoluciji od 1680x1050 sa maksimalnim podešavanjima**Kontakt:** [www.commandandconquer.com](http://www.commandandconquer.com) | [www.extremecc.co.yu](http://www.extremecc.co.yu)**Cena:** 1.999 din

No, protrčimo prvo kroz tehničke karakteristike. Kejnov gnev koristi isti endžin kao i C&C3, dakle nabudženu i usavršenu verziju endžina koji je pokretao Generale, što znači da će i na slabijim mašinama igra leteti, a izgledati relativno pristojno kada se spuste detalji. Na dovoljno jakoj konfiguraciji i sa maksimalnim detaljima, igra izgleda sasvim pristojno i po današnjim standardima, pre svega zahvaljujući odličnom korišćenju svetlosnih efekata, eksplozija, dima, itd. Manjak poligona je primetan jedino na zgradama, ali to ne smeta mnogo. Zvuk je, takođe, potpuno standardan za ovaj serijal i ne treba

više trošiti reči o njemu. Tu su i sada već legendarne FMV scene između misija u kojima Joe Kucan potpuno dominira u ulozi ludog, ali harizmatičnog, Kane-a. Društvo mu prave Natasha Henstridge (njena uloga u filmu Species danas sigurno nije popularna kao 6 iz Galaktike ili Kameron iz Doktor Hausa, ali je dovoljno kemp da se pojavi ovde) i Carl Lumbly (Alias). Što se glume tiče, jasno je da Kucan uživa da bude Kane, a i Natasha se odlično snašla, jedino je očigledno da Lumbly baš glumata, što pomalo kvari utisak.

Što se same igre tiče, najveći novitet je Global Conquest mod. U pitanju je

posebna kampanja u stilu one koju imaju Total War, Battle for Middle Earth 2 ili Dark Crusade. Dakle, imamo globalnu mapu na kojoj se odvija nešto vrlo sličnu Riziku, a teritorije se zauzimaju (ili brane) u klasičnom C&C fazonu. Moguće je igrati jednom od tri osnovne zaraćene strane (GDI, Nod i Scrin), a pored ultimativne pobeđe, odnosno potpunog uništenja oba protivnika, svaka strana ima svoj način pobeđe. Scrin-ovi treba da izgrade određen broj građevina neophodnih za njihov opstanak na Zemlji, pripadnici bratstva Nod da dignu pobunu u određenom broju gradova istovremeno, a GDI da zauzme dovoljan procenat ukupne



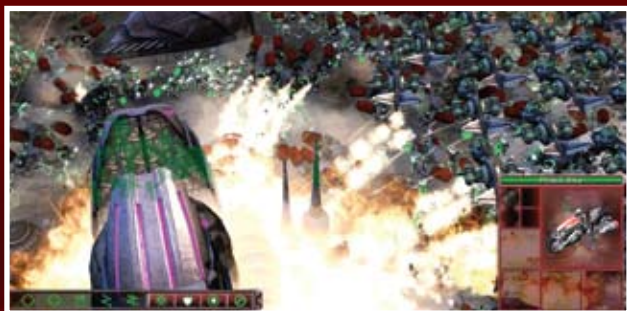




teritorije. Prijatno iznenađenje je koliko je igra na globalnoj mapi dobro osmišljena, duboka i puna strategije, ali u tome leži najveći problem ovog moda. Ukoliko dovoljno mudro igrate na globalnoj mapi, uvek ćete u sukobe ulaziti sa mnogo jačom vojskom od protivnika. Same bitke će biti skoro nebitne i samo će vam trošiti vreme

popuniti jednu veliku rupu, a pridošlice se upoznati sa predistorijom Tiberium Wars-a), drugi koji iz perspektive omiljenog nam negativca prikazuje dešavanja u C&C3-ci i treći koji konačno gura priču malo unapred. Naravno, priča se završava cliffhanger-om, što otvara mogućnost za neku novu ekspanziju ili C&C4. Ni same misije nisu

nećete moći da vodite dve trećine novih jedinica. Iako nove jedinice nisu preterano originalne, ima ih nekoliko koje su zaista zanimljive, a treba spomenuti i epske jedinice koje su užasno skupe, uništavaju sve pred sobom, ali su i relativno lagane za uništavanje, pa je njihova svrsishodnost prilično upitna.



i razbijati onaj stari dobri osećaj "hajde da odigram još jedan potez". Dakle, iako će u početku biti zanimljiv, Global Conquest ume prebrzo da dosadi, ali uz malo poliranja može da opstane u C&C serijalu.

Klasična kampanja se, kao što i ime ekspanzije kaže, fokusira na Kane-a i Brotherhood of Nod, tako da će igrači samo sa njima imati prilike da igraju. Priča je podeljena na tri perioda – prvi koji povezuje C&C2 i C&C3 (fanovi serijala će tako

naročito spektakularne, ali dovoljno dobro odražavaju C&C duh i dovoljno su zanimljive da kampanja odradi svoj posao kako je i zamišljeno. Kao i u svim ekspanzijama i ovde ima novih jedinica, i to dosta, naročito kad se ima u vidu da sada imamo maltene devet zaraćenih strana (svaka frakcija je dobila još po dve podfrakcije). Nažalost, tokom kampanje ćete moći da vodite samo podfrakcije Nod-a, a za Scrin i GDI je jedini način igranje multiplejer modova i skirmish-a, što efektivno znači da u kampanji

Sve u svemu, Kejnov gnev je jedna dobra ekspanzija koju će svi fanovi serijala sa uživanjem odigrati i čuvati u svojoj kolekciji. I pored nekoliko mlakih pokušaja, očigledno je da u njoj ipak nema ničega revolucionarnog što bi i one koji nisu fanovi nateralo da je kupe (ili da kupe i Tiberium Wars i Kane's Wrath). Ok, možda će fanovi Red Alert-a pohitati da je nabave, pošto se uz C&C3: KW dobija garantovan pristup beti Red Alert-a 3 koja nas očekuje kasnije u toku godine.







<http://www.rush-industry.net>

Games | 35mm | eXtreme | Orange taste | Binaries | Speed | Tech |  $\phi$ -art

Omega Force/KOEI

# Warriors Orochi

Warriors franšiza izdavača KOEI, serija "hack-and-slash" akcionih igara koja je postala sinonim za ovaj termin, zasigurno budi prijatna sećanja ljubiteljima ovog žanra. Dve serije, Dynasty i Samurai Warriors, odvele su igrače na Daleki istok, u borbu između dobra i zla, i prošetale ih kroz predele Japana i Kine. KOEI je ovog puta odlučio da spoji ova dva serijala i napravi ultimativno iskustvo za hardcore fanove u vidu igre Warriors Orochi. Iako su oba serijala primarno pravljeni samo za konzole Xbox 360 i PS2, ovog puta izdat je port i za PC korisnike, i to sedam meseci nakon konzolne premijere.

autor: Branković Nikola

**M**ršava priča koja nije proslavila ni ranije delove, svodi se na težnju pomahnitalog Orochi-a, kralja demona, i njegove težnje da sada, uz pomoć ojačane vojske, nasilno zavlada svetom. Ali, tu su udružene frakcije heroja Dinastije i Samuraja koje će mu pomrsiti konce i zajedničkim snagama sprečiti u mračnoj zamisli.

Kao i u ranijim verzijama, najveći deo vremena u igri svodi se na krvavo probijanje kasapljenjem kroz horde protivničke vojske,

povremeno likvidiranje bitnijih vojskovođa i obavljanje sporednih zadataka tokom glavne misije. Sa druge strane, tu je gomila jedinstvenih likova koje možete odabrati (više od sedamdeset), a svaki od njih raspolaže unikatnim pokretima, napadima i komboima. Borba se uglavnom sastoji od sekvence takozvanih Normal udaraca, praćenih Charge udarcima za završetak komboa. Kao i obično, svaki od likova poseduje i takozvani Musou attack, sa kojim može da počisti više protivnika jednim potezom istovremeno i time nanese znatnu štetu neprijatelju. Takođe,







junak može da se bori i dok je na konju, a isto tako može da koristi i nekoliko tehnika skokova. Jedna novina i veoma interesantna opcija je mogućnost da igrač selektuje i povede u borbu tri junaka iz različitih kategorija (snaga, brzina ili tehnika), i kasnije, u sred bitke, po sopstvenom nahođenju i u bilo kom trenutku, odabere sa kojim će igrati. Ovo daje sasvim novu dimenziju igranju i ostavlja dosta prostora za kombinovanje. Mogućnost povećanja sposobnosti likova je takođe veoma zanimljiva i korisna, ali ne predstavlja ništa revolucionarno, niti će na bilo koji način oduševiti veterane serijala.

Warriors Orochi vizuelno podbacuje na gotovo svim poljima i više izgleda kao igra koja je izašla pre 3-4 godine nego poslednji konzolni Next-Gen naslov. Katastrofalno loše teksture i siromašno modelovano okruženje sa za nijansu detaljnijim modelima likova, zaista ne ostavljaju neki utisak. Što se ostalih tehničkih karakteristika tiče, postoji nekoliko loših strana. Jedna od njih je i odsustvo podrške za miša, što bi značilo da se sva podešavanja, počev od menija, submenija i celokupnog upravljanja junakom, obavljaju preko tastature. Ovo zaista, složićete se, deluje frustrirajuće i može da odbije čak i ljubitelje žanra. Ipak, igra podržava PC kompatibilne kontrolere sa konzola, što je i logično, jer je inicijalno i predviđena za takav način igranja. Još jedno neprijatno iznenađenje čeka vas kada shvatite da ne postoji mogućnost pokretanja igre u wide rezolucijama, a da stvar bude gora, maksimalni dometi iste su jadnih 1024\*768. Ako ništa drugo, igra će odlično raditi na većini današnjih računara, i to sa podešavanjima napucanim do kraja.

Konačno, ovo je ništa više do običan PS2 port za PC, od koga i ne treba očekivati previše. Ako ste kojim slučajem fan "hack-and-slash" arkada, a još uvek niste probali neki od prethodnih nastavaka, i pritom ne posedujete neku od pomenutih konzola, imate našu preporuku.



## Warriors Orochi

**Platforma:** PC, PS2, Xbox 360, PlayStation Portable

**Za:** Upravljanje grupom od tri različita lika naizmenično

**Protiv:** Zastarela grafika, maksimalna rezolucija od 1024\*768 je zaista premala, odsustvo podrške za miša

**Minimalna konfiguracija:** Processor @ 2.0 GHz, 512MB RAM-a

**Test konfiguracija:** Core 2 duo E6400, 2 GB RAM-a, GeForce 7600GT, sve je teklo glatko na maksimumu podešavanja

**Kontakt:** [www.koei.com/whoisorochi](http://www.koei.com/whoisorochi)

OCENA 55





Give to a captain of yore!

CDV Software/DECK13 Interactive

# Jack Keane

autor: Viktor Popović

Kada se Guybrush Threepwood, pre dobrih 18 godina, prvi put predstavio igračkoj publici i izrazio želju da postane pirat, malo ko je mogao pretpostaviti da će ta notorna šeprtlja postati ikona sveta kompjuterskih avantura 90-ih godina. I ne samo to. Njegovi doživljaji i dan danas predstavljaju nezaobilaznu lektiru za svakoga ko želi ozbiljnije da uđe u svet igara. Kvalitetan (pa makar i duhovni) naslednik ovog serijala je ono što je nedostajalo avanturističkom žanru koji već nekoliko godina želi da se vrati na mala vrata u društvo velikih riba.







**P**rogrameri iz DECK13 Interactive-a (znamo ih po serijalu Avantura Ankh) su sigurno imali ovo na umu dok su radili na svom najnovijem naslovu – Jack Keane. Sličnost između Jack-a i Guybrush-a je, nažalost, očigledna. Kažem “nažalost”, jer je potpuno besmisleno svako poređenje novopečenog, mlađanog i, ipak, nedovoljno simpatičnog lika poput Jack-a, sa Guybrush-om, kultnom legendom vremena kada su avanture žarile i palile igračkim svetom. Upravo je tu možda i najveća mana ovog naslova. Svako malo ćete ga porediti sa Monkey Island serijalom i iznova zaključivati kako je Jack Keane, sve u svemu, znatno slabije ostvarenje.

Radnja ove avanture smeštena je u vreme kada je Britanska imperija držala pod svojom kontrolom veći deo poznatog sveta. Ipak, “kontrola” je možda prejaka reč, pošto daleko od očiju Albiona, duboko u Indijskom okeanu, doktor T. polako sprovodi svoje zle planove i uništava plantaže čaja, tako neophodnog za održavanje britanskog načina života. Kraljica šalje svog najboljeg agenta da istraži slučaj, a on za putovanje iznajmljuje brod kapetana Jack Keane-a, koji u tome vidi priliku da izađe iz dugova. Ubrzo će im se pridružiti i simpatična Amanda, koja takođe putuje na ostrvo Tooth, pomorsku bazu ozloglašenog Dr. T-a. Scena je postavljena, glumci su zauzeli svoja mesta i predstava može da počne.

Pa, zašto onda ne počinje? Ovu igru ćete pamtit i po... Hm, po čemu zapravo? Upravo tako, ceo utisak je nekako bleđ, radnja predvidljiva, a likovi plitki i smešni. Osim u situacijama kada pokušavaju da budu smešni, pošto se humor u ovoj igri maksimalno može nadati prelaznoj oceni, i to na lepe oči. Zašto



## Jack Keane

**Platforma:** PC

**Za:** Podsetiće vas na dobra stara vremena i Monkey Island serijal

**Protiv:** Dosadan zaplet, linearna i predvidljiva igra

**Minimalna konfiguracija:** Pentium 4 na 2GHz, 512MB RAM-a i NVIDIA 6200 ili ATI 9600 grafička kartica

**Test konfiguracija:** Pentium D na 2.8GHz, 1GB RAM-a, GeForce 7600GT, sva podešavanja na max.

**Kontakt:** [www.jackkeane.com](http://www.jackkeane.com)

**Cena:** 18 evra

**OCENA 69**

onda DECK13 Interactive toliko insistira i potencira taj humor, ostaje pitanje na koje nećemo dobiti odgovor. A setite se samo Monkey Island-a, njegove urnebesno duhovite atmosfere i smejanja do suza. Ipak, scenario nije potpuna truba, pa će radnja tako ispratiti i nekoliko (manje ili više) neočekivanih obrta, kao i mogućnost da neke zagonetke posmatrate iz Amandine tačke gledišta. No, mogli su bez te bezvezne duhovitosti.

Tehničke karakteristike su jedna od pozitivnih stvari ovog naslova. Grafički prilično podseća na Ankh serijal, što je očekivano. Ipak, endžin je nov i koristi sve blagodeti modernih grafičkih kartica, što je rezultiralo vizuelno prelepim pejzažima, sa puno detalja i sitnica koje su dozirane taman toliko da ne postanu naporne. Gejmplej je simpatičan, iako donekle plitak. Pošto je ovo klasična “point&click” avantura, sve komande izdaju se putem miša, uz nekoliko sitnih iznimki, poput tastera “X” koji će označiti sve važne lokacije na ekranu. Dakle, nema ispipavanja pojedinačnih piksela, niti vraćanja na prethodno posećene lokacije kako bi “bacili još jedan pogled”. To poprilično olakšava ovu avanturu, što je dobro. Ipak, i tu se preteralo, pa je tako ova avantura naprosto prelaka, i poneki dodatni izazov ne bi naškodio prosečnom igraču koji će bez većeg izazova prelaziti deonicu po deonici igre. Zapravo, jedine prave glavolomke su predstavljene u obliku isprobavanja različitih kombinacija predmeta u inventaru ili opcija u dijalogu. Prevaziđeno.

Šta reći na kraju? Nije ovo loša igra, već prevaziđena. U sebi sadrži neke dobre i neke loše elemente izvučene iz zlatnog vremena Lucas Arts-ovih avantura, sa prelepom grafikom i simpatičnom seksi Amandom, koja donekle izvlači prosek i presudno utiče na konačnu, seksi ocenu. Dakle, Jack Keane bi mogao biti dovoljno zabavan za početnike u avanturističkom žanru, dok je za veterane bolje da zaobiđu ovaj naslov. Kada se pojavi dostojan pretendent na piratski tron Guybrush Threepwood-a, bićete obavešteni.





Maxis/Electronic Arts

# The Sims 2 FreeTime

Priznajemo, kada se pojavio The Sims 2, ni mi nismo očekivali da će imati duži životni vek od pojedinih konzola. Zahvaljujući velikom broju ekspanzija i stuff pack-ova koji su odavno prešli dvocifreni broj (i višemilionske tiraže), fanovi serijala imaju pred sobom uvek sveže ostvarenje, a ne treba zanemariti ni stotine Web sajtova na kojima igrači postavljaju sopstvene kreacije, od kojih su neke zaista vrhunske.



autor: Nikola Dolapčev

**F**reeTime je prilično unikatan expansion pack zbog toga što samo proširuje već postojeće okvire igre, integrišući se u postojeće aktivnosti Simsa. Kao što naslov sugerise, on se fokusira na hobije kojih ima tačno 10. Pritom, mnogi od njih

mogu da budu vrlo korisni. Na primer, ako vaš Sim voli da se bavi popravkama, možete to iskoristiti da biste izvršili restauraciju starih automobila i zatim ih prodali za priličan novac. Interesantno je da niste ograničeni brojem aktivnosti kojima

ćete se istovremeno baviti – na primer, možete praktikovati ples, kulinarstvo i sport, ali je specijalizacija ipak preporučljiva. Ako hobbijima ne posvećujete dovoljno pažnje, nivo entuzijazma će





## The Sims 2 FreeTime

**Platforma:** PC**Za:** Life Aspiration skala, dobar izbor hobija**Protiv:** Interfejs je postao pomalo prenatrpan**Kontakt:** [www.extremecc.co.yu](http://www.extremecc.co.yu)  
[http://thesims2.ea.com/about/ep7\\_index.php](http://thesims2.ea.com/about/ep7_index.php)**Cena:** 1.999 din

SCENA 79

ubrzo pasti na nulu. Neke od njih možete pretvoriti i u pravi posao vezan za ples, zabavu, okeanografiju, arhitekturu ili čak obaveštajnu službu. Interesantno je da se aktivnostima mogu baviti i deca, iako je njihovo napredovanje srazmerno sporije.

Maxis je sa ovim izdanjem integrisao Lifetime Aspiration skalu koja pokazuje koliko je Sim kog kontrolišete srećan. Njeno popunjavanje zavisi od izvršavanja dnevnih potreba,

ali i velikih događaja u njegovom životu, poput sklapanja braka i dobijanja deteta. Klasični RPG level-up sistem koji je upotrebljen znači da ćete svakim prelaskom na novi nivo omogućiti svom liku određene specijalne bonuse. Primera radi, možete udvostručiti brzinu njegovog učenja ili usporiti pad raspoloženja. Sve ove izmene uslovice su određene promene na interfejsu koji je postao kompleksniji nego do sada. Međutim, ako ste već duže uz The Sims 2 (a to je ogromna verovatnoća, pretpostavljamo), nećete imati problema da se snađete. Na tehničke karakteristike i zvuk ne treba trošiti puno reči – 4 godine stari endžin i dalje

izgleda sasvim solidno, ali ako imate i sve prethodne ekspanzije, preporuka je da PC bude opremljen sa barem 2gGB RAM-a, kako bi se koliko-toliko skratilo zaista dugačko učitavanje igre.

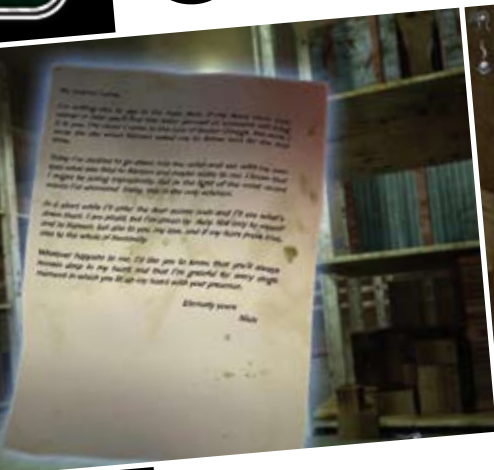


Iako spada u grupu „običnih“ ekspanzija koje ne menjaju mnogo osnovnu strukturu The Sims-a 2, Maxis je i sa njom postigao svoj cilj – The Sims 2 igra i posle četiri godine uspeva da ostane aktuelna.



CBE/Tri-Synergy

# Ghost in the Sheet



What have you done to me? What do I not like?  
And why am I trapped up in this sheeting?

First, let's clarify our positions, shall we? I am your boss and therefore you're going to call me Sir. Second, I'm the one who's taking care of you. Third, welcome to your new home as an ordinary (and I am stressing the word ORDINARY) member of our ghost-catching organization. And if you don't want us to take the

autor: Branković Nikola

Smrt je jedna od retkih neminovnosti koja pre ili kasnije "obraduje" sva živa bića na ovoj planeti, i na jedinstven način, makar i podsvesno, definiše njihov predstojeći životni put. Čovečanstvo je od vankada bilo fascinirano ovim fenomenom i, u nemogućnosti da ga jasno razume, često pribegavalo raznim oblicima mitologije i praznoverja. Najeminentniji filozofi, pisci, pa čak i naučnici, vekovima su pokušavali da definišu i proniknu u suštinu večitog toka razmene materije. Iz straha ili prostog odbijanja istine da "nema više dalje", opšte je prihvaćena teorija koja okončanje života objašnjava kao običnu tranziciju iz jednog oblika postojanja u drugi. Na tome se, inače, baziraju i gotovo sve poznate verske zajednice. Koncept raja i pakla, dva večna mesta gde duša odlazi nakon smrti u zavisnosti od svojih dela ili nedela tokom regularnog života, star je skoro koliko i ljudska vrsta. Varijacija na temu je mnogo, a jedno zanimljivo viđenje odgovora na večito pitanje otkrićete u novoj point-and-click avanturi češkog razvojnog tima Cardboard Box Entertainment – Ghost in the Sheet.

Zanimljivo je to da je igra inicijalno bila dosta kraća, nešto u vidu download-abilnog demoa, međutim zahvaljujući velikom interesovanju izdavača i pozitivnim kritikama gejmerske zajednice, ceo projekat je poprimio oblik punokrvnog naslova. Da se ova igra razlikuje od ostalih shvatićete na samom početku, jer tamo gde se većina drugih završava, ova u stvari počinje. Vaš bezimeni alter ego biva pregažen

i usmrćen u saobraćajnoj nesreći i, umesto da pokoj duše nađe u večnim lovištima, dešava se nešto sasvim drugo. Specijalna "ghost catching" organizacija ima ozbiljnih problema, a vi ste taj koji će im pomoći da prevaziđu krizu. Naime, napuštena fabrika pod imenom Sector Omega doživela je katastrofu, mnogo ljudi je izgubilo živote, a njihove duše su iz nepoznatog razloga ostale izgubljene, tj. nisu prošle kroz "tunel", tako da je

udruženje ostalo uskraćeno za određeni broj zaposlenih. Šef organizacije, takozvani Boss, ružno zlokovno stvorenje, uz pretnju vas angažuje za predstojeći zadatak i prebacuje preko vas beli ogrtač (čaršav), kako vam se duša ne bi dezintegrisala i zauvek nestala. Vaša misija je da se još jednom vratite među žive, tačnije u napuštenu fabriku, i otkrijete šta se tu zapravo dogodilo.





## Ghost in the Sheet

**Platforma:** PC

**Za:** Interesantno viđenje zagrobnog života, izazovne zagonetke

**Protiv:** Jeftino producirana, falični scenario, loše pozicionirane kamere

**Minimalna konfiguracija:** processor @ 1.0 GHz, 256MB RAM-a

**Test konfiguracija:** Core 2 Duo E6400, 2 GB RAM-a, GeForce 7600GT; Sve je teklo glatko na maksimumu podešavanja

**Kontakt:** [www.ghostinthesheet.com](http://www.ghostinthesheet.com)

OCENA 65

REVIEWS

Tokom ovog procesa stupićete u interakciju sa drugim mrtvim dušama (neke od njih neće biti ni svesne svoje smrti), uglavnom sa bivšim zaposlenima u fabrici. Kao i u većini igara ovog tipa, suštinu priče otkrivaćete postepeno čitanjem, počev od radničkog dnevnika, preko raznih vrsta dokumenata i spisa. Nažalost, nije se dobilo na atmosferi i mističnosti kao što je trebalo, najviše zato što sama priča nije toliko intrigantna, a i ostaćete uskraćeni za veliki broj odgovora, čak i nakon završetka igre. Upotrebljen je klasičan "nanišani i klikni" sistem navigacije, tako da će kursor promeniti oblik kao znak indikacije svaki put kada konkretni objekat možete da upotrebite ili detaljnije istražite.

S obzirom na činjenicu da ste jedan

prosečan duh, vaše delovanje na fizički svet je dosta ograničeno. Tokom igre ovladaćete raznim paranormalnim sposobnostima kao što su telekineza, generisanje svetla, kontrolisanje elektriciteta, stvaranje talasa vetra i sl. To će vam omogućiti gotovo istu interakciju sa okolinom kao da ste živi. Nakon svakog novog naučenog skila, isti ćete lako moći da upotrebite, bilo pritiskom na određeni taster, bilo klikom na odgovarajuću ikonicu. Za korišćenje ovih sposobnosti ponekad će vam trebati malo više navikavanja, a pogotovo zamara činjenica da svaka od njih mora biti aktivna u datom trenutku kako bi se mogla upotrebiti. Igra uključuje rešavanje tradicionalnih problema i zagonetki kao što su otvaranje zaključanih vrata manipulisanjem objektima, pronalaženje skrivenih

kodova, upravljanje panelima. Osim klasičnih push/pull zadataka, imaćete priliku da se suočite i sa malo ozbiljnijim zagonetkama, gde ćete morati da pritisnete više odgovarajućih tastera po nekom logičko-matematičkom sledu, a odigraćete i pokoju mini arkadnu igru.

Sa tehničke strane nemamo puno zamerki, ali zato ni preterano hvala. Voice acting je sjajno urađen, pogotovo ako se zna da je igra originalno prevedena sa češkog. Tu i tamo se može provući poneka zamerka na statičnost i neefikasnost kamera, kao i na pomalo nezanimljivu priču sa puno rupa. Sve u svemu, Ghost in the Sheet će pružiti 6-8 sati solidne zabave svakom ko voli tradicionalne avanture, a da pritom ne očekuje previše.





Psycho Craft Studio/ND Games,  
Lexicon Entertainment

## Night Watch Racing

**Platforma:** PC

**Za:** Pa...specijalne moći i dobra povezanost sa filmom

**Protiv:** Zastarela grafika, izrazita bagovitost, dosadno i neinventivno

**Minimalna konfiguracija:** CPU 1.8 GHz, RAM 256 MB, nVidia FX5200 ili ATI 9600, 1.2GB HDD prostora

**Test konfiguracija:** CPU Intel Pentium D Dual Core 3.0 GHz, RAM 2 GB DDR2, VGA nVidia GeForce 8800GT 512 MB DDR3... isušije jaka konfiguracija za ovaj promašaj od igre.

**Kontakt:** www.lexiconentertainment.com

**Cena:** oko 10 evra

OCENA 24

# Night Watch Racing

Night Watch Racing je još jedna igra koja nam dolazi iz „bratske“ Rusije zasnovana na njihovim najvećim blockbusterima u poslednjih nekoliko godina, filmovima Night Watch i Day Watch (šuška se i o trećem delu Twilight ili Gloom Watch). Priča u filmu svodi se na vekovni sukob između dobra i zla. S obzirom da su se bitke u prošlosti vodile skoro svakodnevno, kao i zbog straha da će se narušiti kompletan balans dobra i zla u svetu, sile dobra i zla su pre nekoliko stotina godina sklopile klimavoprimirje, ne bi li sačuvali ovaj balans. Da se primirje ne bi kršilo, organizovane su tzv. Noćne i Dnevne straže. Pošto sile zla najviše deluju noću, Noćnu stražu činili su pripadnici sile dobra i obrnuto. Obe strane regrutuju ljude nazvane „Others“ koji poseduju specijalne moći, i šalju ih da obavljaju stražarske i ostale dužnosti. Vampiri, vukodlaci, vešci, čarobnjaci i ostale specifične individue bore se svakodnevno da održe balans koji je neophodan za opstanak sveta kakvog poznajemo.

autor: Vladislav Herbut

**N**ight Watch Racing nije prva igra sa tematikom ovih filmova. Igra pod imenom Night Watch, koja se pojavila pre otprilike dve godine, bila je taktička potezna strategija i koristila je endžin veoma kvalitetnog naslova Silent Storm, mada zbog gomile bagova i ostalih propusta nije baš stekla neku popularnost. Sudeći po onome što nudi Night Watch Racing, verovatno će CD (da, igra staje na jedan CD) završiti negde na dnu police u špajzu, odmah ispod paradajza i kiselih krastavaca. Kao prvo, Night Watch Racing je, u stvari, naslov koji se još 2005. pojavio za rusko tržište, a sada je na red došao i proboj u Evropu. Pa malo su zakasnili, pogotovo ako se uzme u obzir da na igri apsolutno ništa nije rađeno, osim prevedenog interfejsa, teksta i govora. Znači, grafika koja realno nije bila ništa posebno ni u to vreme,

gejmplej maksimalno pojednostavljen, izuzetna bagovitost, itd.

Sama igra zasniva se na misijama koje se tiču nekih razmirica između Noćne i Dnevne straže koje se rešavaju na najjednostavniji način – trkama. Svaka strana ima po tri vozača od kojih vi birate jednog kojim ćete upravljati, dok kontrolu nad preostala dva preuzima računar. Pobedu ostvarujete na dva načina – ili neko od vaših vozača prvi završi na cilju ili protivnička ekipa ostane bez svojih predstavnika. Svaki lik ima svoje specijalne moći. Što se tiče Noćne straže, Simon ima booster-e koji povećavaju brzinu i štetu koju pravi protivnicima, Lena ima energetska barijeru kojom zaustavlja protivnike na neko vreme, dok Ilya sa svojim farovima može da uzrokuje gubitak kontrole nad vozilom. Sa druge strane,

pripadnici Dnevne straže imaju malo mračnije moći, pa Alisa koja je veštica može da pošalje omanji uragan na protivnika, Denis može svojim moćima da lansira suparnike u vazduh, a Kostya ima magični štiti koji odbija sve na šta naiđe. Pored ličnih sposobnosti, svaki od vozača može da pozove u pomoć i glavnog vođu. Zavuron (Dnevna straža) prevrće automobile, a Geser (Noćna straža) šalje talas koji usporava protivnike. Trke se odvijaju na ulicama Moskve unapred strogo određenim rutama, a kao izgovor za nedostatak alternativnih ruta, razvojni tim je servirao priču da se radi u posebnim tunelima koji su napravljeni za potrebe trke i iz kojih ne možete izaći. Iskreno, tako se i osećate, kao da vozite kroz tunel, a ne po ulicama jednog od najvećih gradova Evrope.

Po stazi su razbacani i bonusi koji vas usporavaju/ubrzavaju, dodaju/oduzimaju jednu upotrebu specijalne sposobnosti, opravljaju vozilo ili vam daju mogućnost da pređete u sumrak, dimenziju u koju samo Others mogu da uđu, i gde im se višestruko povećavaju moći. U ovom slučaju, duplira vam se brzina i šteta koju pravite. Night Watch Racing je očigledno namenjen uskom krugu ljudi koji su fanovi ovih filmova i verovatno je svojevremeno doživeo uspeh u Rusiji, ali igra koja je stara preko dve godine, sa tako suženom tematikom, jednostavno nema šta da traži na internacionalnom tržištu igara koje inače obiluje mnogo kvalitetnijim auto simulacijama. Mada, ako se uzme kvalitet i celokupan doživljaj igranja, verovatno je i većina fanova ovih filmova zaobišla ovu igru.





# KLAN RUR



**WWW.KLANRUR.CO.YU**

**ONLINE MULTIPLAYER GAMING COMMUNITY**



Rockstar/Take-Two Interactive

# Grand Theft Auto IV

Za industriju zabave, Grand Theft Auto IV je bitan makar koliko i najnoviji album Madonna-e ili četvrti deo sage o Indiana Jones-u. Ono što je bilo naučna fantastika pre desetak godina kada se prvi GTA pojavio za PlayStation i PC, danas predstavlja najbolji dokaz koliko su video igre postale veliki posao. Iako to verovatno zvuči vrlo hladno, u slučaju novog ostvarenja iz Rockstar-a ne nosi sa sobom apsolutnu nijednu negativnu konotaciju. GTA IV je najbolji dokaz da višegodišnji razvoj, nenormalna medijska promocija i apsolutno enormna suma novca uložena u neku igru (u ovom slučaju reč je o neverovatnih 100 miliona dolara!), mogu da rezultuju fantastičnim ostvarenjem koje će dugo važiti za reper kvaliteta.

autor: Vladimir Dolapčević

**Z**a nas koji živimo na prostoru bivše Jugoslavije dovoljno je intrigantan već sam podatak da je uloga glavnog protagoniste poverena Srbinu Nikolaju (Niku) Beliću koji, želeći da pobegne od svoje mračne prošlosti, odlazi „preko bare“ u Liberty City gde ga očekuje njegov rođak Roman sa svojom pričom o obećanoj zemlji. Naravno, sve to nema velike veze sa istinom. Pravo stanje stvari govori da se Niko nalazi na dnu, i da je prinuđen da se vrati životu izvan zakona, radeći najprljavije poslove, kako bi imao šansu da opstane. OK, ovo smo manje-više očekivali, no činjenica je da ćete, kako budete odmotavali priču, shvatiti da je Rockstar ovoga puta više nego ikada želeo da stavi do znanja svim kritičarima da svrha GTA nikada nije bilo glorifikovanje nasilja. Odluke koje donosite, bilo dobre ili loše, odražavaju se na dalji tok radnje, dajući joj dobru dozu nelinearnosti koja svoju kulminaciju doživljava na samom kraju.

Ipak, definitivno najveći kvalitet koji sa sobom donosi ovo ostvarenje je neverovatan napor da se Liberty City učini prvim pravim virtuelnim gradom, i to se zaista lako primeti. Na ulicama možete videti na desetine ljudi koji obavljaju svoje aktivnosti nezavisno od vas, stvarajući tako utisak da predstavljate samo mali deo jedne ogromne celine.

Ipak, GTA IV ne predstavlja revoluciju – ako ste kojim slučajem igrali prethodnike, ovde ćete se snaći kao riba u vodi...zapravo, možda i bolje nego što očekujete. Radi se o tome da je zaista dosta rađeno na navigaciji, pa će vas GPRS lišiti bilo kakvih problema sa snalaženjem u prostoru, a mobilni telefon je naizgled nevažna, ali zapravo vrlo bitna novina. Njime ćete, između ostalog, moći da kontaktirate svoje poznanike, pozovete neku od gradskih službi (vatrogasce, policiju i hitnu pomoć) ili ponovite neuspešno okončan zadatak. Glavnih misija ima zaista mnogo, i za njihovo kompletiranje će prosečnom igraču biti potrebno sigurno više od 30 sati. Iako među njima ima pravih bisera, većina predstavlja varijacije onoga što smo viđali ranije, što, na naše oduševljenje, ne

autor: Vladimir Dolapčević





predstavlja nikakvu manu. Zadaci su, gotovo bez izuzetka, vrlo zanimljivi i, rekli bismo, generalno daleko lakši od onih iz prethodnika, tako da su vrlo male šanse da neke od njih ponavljate i po desetak puta, jer ne ostavljaju prostor za bilo kakvu grešku. Ipak, za završetak priče će vam sigurno trebati mnogo, mnogo više vremena. Radi se o tome da je Rockstar u igru integrisao zaista apsurdan broj opcionih ciljeva, mini igara poput kuglanja, bilijara ili pikada, nezaobilazni dating simulator (ovoga puta verovatno bez hot coffee moda) i još zaista, mnogo, mnogo toga na šta ćete potrošiti na desetine sati. Čak i kada bismo želeli da nabrojimo šta sve možete da radite i vidite u Liberty City-ju, to bi, iskreno, bilo gotovo nemoguće. Naravno, tuča sa prolaznicima na ulici (mnogi će vas napasti čak i ako buljite u njih nekoliko sekundi), krađa automobila, susreti sa „prodavačicama ljubavi“ i nezaobilazno izazivanje totalnog haosa je i dalje tu, samo što izgleda bolje nego ikad! Uopšte, gotovo svaki, pa i najsitniji detalj koji je bio prisutan u prethodniku je na neki način dorađen, što GTA IV daje dodatnu svežinu.

Kontrolni sistem je takođe pretrpeo

### Grand Theft Auto IV

**Platforma:** PlayStation 3, Xbox 360

**Za:** Izuzetno detaljno predstavljen Liberty City, neverovatan broj misija i aktivnosti, čak 15 multiplejer modova, nelinearnost

**Protiv:** Sitniji grafički nedostaci

**Kontakt:** <http://rockstargames.com/IV/>

**Cena:** 60 evra

**OCENA** 98







## Specijalna edicija

Istovremeno sa pojavom regularne verzije igre, na tržište je izbačen i Special Edition koji, osim nje, donosi i sledeće:

- Sef (nalik na one koji se koriste u bankama)
- Privezak za ključeve od sefa (sa Rockstar logom)
- Sportska torba sa logom GTA
- Grand Theft Auto IV Art Book
- CD sa muzikom iz igre (16 pesama)

Ovaj prilično interesantan paket će vas koštati čitavih 90 evra, pa je stoga odluka da li želite da ga nabavite strogo na vama. Nas lično razočarao je nedostatak „making of“ diska – igra u koju je uloženo ovoliko novca i godina razvoja jednostavno mora da ga ima. Nadajmo se da će to biti ispravljeno u nekom budućem reizdanju ili verziji za PC.



značajne izmene i činjenica je da na njemu jedva ima mesta za sve akcije, što možda nekoga ko nije igrao ranije delove može da navede na pomisao da će za navikavanje trebati dosta vremena. Na svu sreću, to je daleko od istine. Najveća prednost koju Niko ima u odnosu na ranije protagoniste je mogućnost da, u maniru glavnog junaka Gears of War-a, uzme zaklon, što sukobe sa protivnicima čini daleko lakšim nego ranije. Slična stvar važi i za vozačke misije – upravljanje je definitivno rešeno bolje nego ranije (mada smo sigurni da će neki od vas ipak imati primedbe), a bežanje od policije je možda i prelako – dovoljno je izaći iz njihovog vidokruga koji vam je jasno obeležen na mini mapi, baš kao i položaji jedinica u patroli.

AI protivnika, običnih žitelja grada ili vaših poznanika je, uz manje zamerke, zaista dobar, ali oni svakako ne mogu da zamene iskustvo igranja u multiplejeru koji je po prvi put integrisan u serijal, i poziva se vrlo elegantno preko već pomenutog mobilnog telefona. Mnoštvo ponuđenih modova omogućava sve, od klasičnog free moda do raznih varijacija trka ili kooperativnih misija u timovima koji broje od 2 do 8 igrača.

Od svojih prvih dana, GTA nikada nije važila za naročito lepu igru, a to nije slučaj ni ovoga puta. Primetićete verovatno da je slika pomalo mutna, da antialiasing ne može u potpunosti da sakrije nazubljene ivice ili povremene padove u brzini animacije. No, nemojte pritom da zaboravite da zauzvrat dobijate jedan ogroman grad koji funkcioniše kao celina, u kom na ulicama vidate reku ljudi i automobila i gomilu sitnih detalja sa kojima možete vršiti interakciju. Podjednako važan je i dizajn objekata – ne





## GTA IV Vs GTA IV

Iako se Rockstar iz petnih žila trudi da dokaže da su PS3 i Xbox 360 verzije praktično identične, među njima ipak postoje vidljive razlike. Sa grafičke strane, verzija za Sony-jevu konzolu stoji nešto bolje (iako Xbox 360 verzija ima nešto stabilniji frame rate), najviše zbog toga što ima daleko manje iscrtavanje objekata i kraća učitavanja, što je posledica instaliranja na hard disk. Još jedna, doduše vrlo mala prednost PlayStation verzije odnosi se na podršku za SIXAXIS kontrole, mada verujemo da će ih retko ko koristiti. Xbox 360 je bolji kada govorimo o download-u dodatnog sadržaja. Naime, još odavno je najavljeno da će on biti rađen samo za Xbox 360, s tim što je Microsoft pritom sugerisao da će u pitanju biti dodatne misije za singleplejer kampanju. Međutim, šta nas tačno očekuje, ne može se tačno reći, jer se Rockstar još uvek ne oglašava po tom pitanju. Takođe, neposredno nakon pojavljivanja igre najavljeno je da se nešto slično može očekivati za PlayStation 3, verovatno sa određenim zakašnjenjem. Konačan zaključak koji se može doneti jeste da je odluka o nabavci određene verzije stvar ličnog izbora – u svakom slučaju, nećete pogrešiti!



očekujte ponavljanje istih kuća i zgrada i krajeve grada koji liče jedan na drugi. To možda deluje kao sitnica, ali je za autentičnost Liberty City-ja i stvaranje atmosfere živog okruženja apsolutno neophodan sastojak koji ćete, verujemo, znati da cenite.

Za zvuk imamo samo pohvale – oprostimo Niku što neke reči na njegovom maternjem jeziku zvuče krajnje čudno, jer su dijalozi veoma uverljivi, bez obzira što, pomalo iznenađujuće, glavnim junacima glasove nisu pozajmljivali glumci koji su poznati široj publici. Posebna poslastica su, naravno, radio stanice i na stotine pesama koje će prijati svačijem ukusu. Fascinantno je npr. da su za njihove voditelje angažovane i mnoge poznate face, recimo Iggy Pop, Juliette Lewis (iz Juliette and the Licks) ili čak Ruslana (da, ta Ruslana) koja će biti vaš DJ na radiju Vladivostok!

Iskreni da budemo, ne vidimo apsolutno nijedan razlog zbog kog bi bilo koji vlasnik PlayStation 3 ili Xbox 360 sistema uopšte razmišljao da li da nabavi ovu igru. Jednostavno, GTA IV je enormno zabavno ostvarenje u kome nećete ni primetiti onih nekoliko zaista minornih nedostataka. Naše objašnjenje zašto smo mu dodelili Gold nagradu je zbog toga potpuno suvišno.





Criterion Games/Electronic Arts  
Web: <http://burnout.ea.com/us/>

# Burnout Paradise

Tranzicija poznatih serijala na sledeću generaciju konzola predstavlja vrlo stresan posao za razvojne timove, jer su očekivanja igrača od tih nastavaka daleko veća nego obično. Zbog toga, ne samo da mora da se povede računa o tehničkim karakteristikama, nego i o suštinskim inovacijama koje će osvežiti izvođenje. To, međutim, nije nimalo lako kada je reč o arkadnim vožnjama koje generalno važe za žanr koji se tokom godina najmanje menja.



autor: Vladimir Dolapčev

**N**a našu sreću, to ne predstavlja nikakav hendikep za Criterion Studios, iako kreativni tim ni ovoga puta nije izmislio toplu vodu. Najveći kvalitet koji sa sobom donosi Paradise je gotovo revolucionarni koncept igre bez uvodnih ekrana – od starta ćete se naći za volanom, dok ćete čeprkanje po opcijama obavljati po želji, kroz posebne menije. U početku ovo može da unosi malu zabunu, ali taj osećaj sigurno neće trajati dugo. Preuzevši koncept Midtown Madness-a

(odnosno njegovog indirektnog naslednika Midnight Club serijala), Paradise odustaje od standardnog sistema pojedinačnih trka, stavljajući vas u fiktivni Paradise City, što smo, priznajemo, dočekali sa priličnom zebnjom. Naravno, najviše nas je plašilo koliko će to negativno uticati na raznovrsnost okruženja. Na sreću, konačan odgovor je – ne preterano. Da se ne lažemo, jedna lokacija, ma koliko bila velika, ne može da se poredi sa jurnjavom kroz krajolike širom planete, ali je urađeno





## Burnout Paradise

**Platforma:** PlayStation 3, Xbox 360**Za:** Odlična grafika, integracija online komponente, nepostojanje klasičnih menija, konstantno proširivanje novim sadržajem**Protiv:** DJ Atomika, navigacija zahteva dosta vremena za učenje, komplikovana promena vozila**Kontakt:** [www.extremecc.co.yu](http://www.extremecc.co.yu)**Cena:** 4.999 din

OCENA 86

koliko god je moguće da se to kompenzuje time što ćete moći da vozite van samog gradskog jezgra. Ipak, nema nikakve sumnje da je novi Burnout grafički daleko atraktivniji od svojih prethodnika. Sa dizajnerskog stanovišta, ništa krupno se nije promenilo, ali je snaga hardvera Xbox 360 i PlayStation 3 sistema (obe verzije inače izgledaju praktično identično) itekako vidljiva na modelima (opet fiktivnih) automobila, ali i okolnim objektima koji se u mnogim igrama potpuno zanemaruju (Gran Turismo 5 Prologue, na primer). Novi endžin je

izuzetno bitan i sa stanovišta izvođenja – za ovako suludo brzu igru je od velike važnosti to što ona radi u standardnom HD formatu od 720p, pa sudare sa vozilima iz suprotnog smera više ne možete da prepisujete očajnoj rezoluciji prethodnika...naravno, ako koristite HDTV ili, makar, LCD monitor. Ipak, iako je sve podređeno instant zabavi, neko vreme ćete morati da provedete u učenju glavne mape. Bez obzira na navigaciju koja će vas obavestavati o ulicama sa kojima se ukršta put na kome se nalazite, jako je teško u isto vreme voditi računa o protivnicima koji

agresivno pokušavaju da vas izbace sa staze, nadolazećem saobraćaju i najkraćoj putanji koja vodi do cilja. Zbog toga je u početku najlakše da jednostavno vozite iza vodećeg, i pokušate da mu preotmete pobedu kada ste već blizu kraja trke. Naravno, ovo nije nikakav ozbiljniji problem, mada je vreme za uhodavanje u već pomenutom Midnight Club serijalu bilo znatno kraće. Na sreću, poznavanje grada često i nije toliko važno, osim u klasičnim trkama i time attack-u (koji je ovde kršten kao Burning Route) – nama omiljeni Road Rage ili novi Marked







# BURN

Man mod dozvoljavaju vam da sami odaberete putanju, odnosno da do cilja dođete sa mnogo manje presije.

Ono što Paradise radi bolje od sličnih igara je činjenica da je dovoljno da se zaustavite na nekoliko sekundi da biste prekinuli trku, na primer, ako ste u beznadežno velikom zaostatku i odmah potražite novu. Problem je, međutim, što ne postoji klasičan restart, pa ako baš insistirate na

određenom event-u, neophodno je da se sami vratite na njegov početak. Još jedan promašaj odnosi se na promenu automobila – Burning Route često od vas zahteva da vozite specifičan model koji ne možete zameniti na licu mesta, nego je potrebno da posetite jedan od pet auto otpada. Ne vidimo razlog iz kog se insistiralo na ovome.

Internet komponenta je savršeno

integrisana i možete joj pristupiti u svakom trenutku preko digitalnog krstića. Onlajn opcija podržava od dva do osam igrača u trkama koje sami kreirate ili učestvovanje u nekoliko stotina Freeburn Challenge-a. Kontrolni sistem je nešto modifikovan u odnosu na prethodnike (to se najviše primećuje usled prebacivanja kontrole gasa i kočnice na analogne L2 i R2 tastere), ali, iskreno, to ne pravi neku veliku razliku, pa je upravljanje





# BURNOUT PARADISE

i dalje vrlo jednostavno. Sva vozila podeljena su u tri grupe (stunt, speed i aggression) i prilagođena određenom tipu događaja. Logično, Speed klasa je idealna za klasične trke i obaranje rekorda, Aggression je sjajan za Marked Man i Road Rage, a Stunt za izvođenje ludorija u Stunt Run modu (modifikovani Maniac iz prethodnika).

Povoljan utisak o zvučnoj komponenti

debelo kvari DJ Atomika svojim konstantnim, najčešće beskorisnim i dosadnim upadicama na koje ćete morati da se naviknete, jer ga je nemoguće učutkati.

Burnout Paradise je odlično ostvarenje koje će imati vrlo široku publiku, i koje će rado igrati čak i oni kojima to nikada nije padalo na pamet, uz izgovor da je ovo ipak nešto potpuno drugačije od

standardnih žanrovskih predstavnika. Iako se mi ne možemo u potpunosti složiti sa takvom ocenom, činjenica je da je Criterion Studios izvršio sjajnu tranziciju na novu generaciju konzola, sačuvavši osnovni šmek Burnout-a, a opet uspevši da ga prilagodi aktuelnom trenutku, bez obzira što je pritom napravio nekoliko propusta. Naše dodeljivanje Silver award-a zbog toga ne treba posebno elaborirati.





## Rainbow Six Vegas 2

**Platforma:** PC, Xbox 360, PS3**Za:** Dobra grafika. Atmosfera u nekim misijama je odlična. Jednostavno izdavanje komandi.**Protiv:** AI saboraca prilično varira. Osećaj da se radi o ekspanziji, a ne o novom nastavku.**Minimalna konfiguracija:** CPU 3 GHz, RAM 1 GB, nVidia 6600 ili ATI Radeon X1600, 7GB HDD prostora**Test konfiguracija:** Test konfiguracija: CPU Intel Pentium D Dual Core 3.0 GHz, RAM 2 GB DDR2, VGA nVidia GeForce 8800GT 512 MB DDR3...eliminacija terorista sa maksimumom grafičkih detalja u rezoluciji 1280x1024 tekla je sasvim glatko.**Kontakt:** [www.rainbowsixgame.com](http://www.rainbowsixgame.com) [www.compland.co.yu](http://www.compland.co.yu)**Cena:** oko 30 evra**OCENA** 81

Ubisoft Montreal/Ubisoft

# Rainbow Six Vegas 2

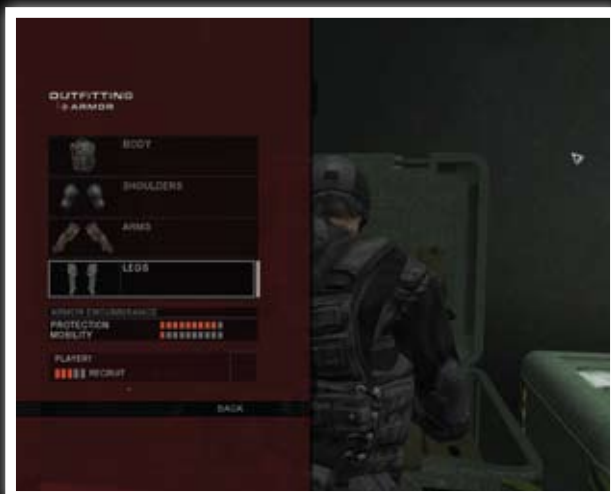
Iako smo pomislili da je gotovo sa terorizmom u Las Vegasu, pojavila se nova teroristička pretnja i Rainbow Six tim je tu da reši krizu. Prilikom sprečavanja smrtonosne pretnje, kroz priču ćete otkriti i šokantnu izdaju koja pretila razori tim. Ali da se ne udubljujemo previše u priču, jer većinu igrača ne interesuju toliko razlozi pojave terorizma, već ih najviše zanima gde su teroristi i kako ih ubiti.

autor: Vladislav Herbut

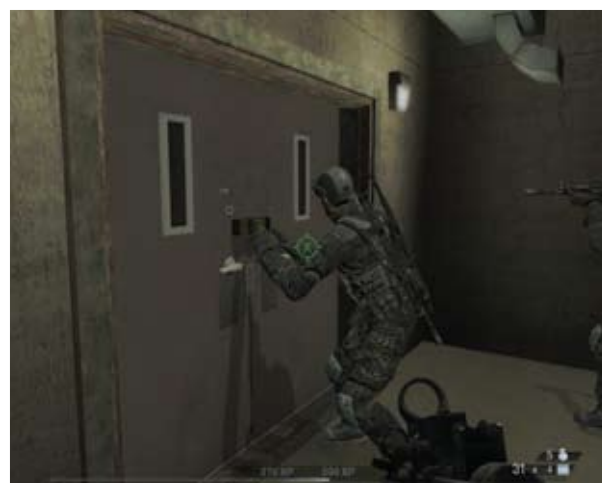
**D**rugi deo igre Rainbow Six Vegas vas ne stavlja ponovo u ulogu operativca Logana Kelera, već generičkog karaktera koji nosi ime Bišop. U borbama će vam pomagati (ili odmagati) još dva operativca. Njima možete izdavati komande da vas prate, drže neku lokaciju, uzmu zaklon iza nekog objekta, izvrše jedan od nekoliko vrsta upada u prostoriju, i većinu ovih naređenja možete izdati

jednostavnim klikom na jedno dugme isto kao i u prvom delu. To znači da postavite kursor na objekat sa kojim želite da izvršite interakciju, pritisnete dugme za akciju i to je to. Vaši saborci će ostatak sami odraditi po unapred istreniranim rutinama. Ovakav sistem izdavanja komandi se u poslednje vreme dosta često pojavljuje u raznim timskim taktičkim pucačinama i poprilično olakšava igranje u kom nećete gubiti

vreme na komplikovano planiranje akcija. Simultani upad u prostoriju sa dve strane, napad na unapred markirane mete, i sve to uz bljesak flash granate, biće jedna od standardnih rutina za koju ne morate da posedujete opširno znanje o policijskoj taktici i načinima njenog izvršavanja. Pored jednostavnog upravljanja saborcima, sve ostale opcije iz prvog dela su i dalje prisutne. Glavna je svakako sakrivanje i







pucanje iz zaklona, kao i pucanje naslepo. Ova taktika se verovatno ne koristi mnogo u realnim situacijama, ali u zatvorenoj prostoriji sa gomilom protivnika i bez taoca, izbacivanje sačmarice iza ćoška i ispaljivanje nekoliko metaka će drastično prorediti neprijateljske redove, a vas će poštediti mogućeg vraćanja na poslednji checkpoint. Iskreno, većina stvari u ovoj igri izgleda skoro identično kao u prvom delu, pa bi mnogi mogli da pomisle da se radi o ekspanziji a ne o novom delu. Ipak, postoji i nekoliko novina, od kojih je najbitnija mogućnost kratkog sprinta. Logično je da u borbi, dok pucaju na vas sa svih strana, instinktivno potrcite do prvog zaklona, ali sprint do sada iz nekih nepoznatih razloga nije bio moguć. Rainbow Six Vegas 2 je konačno uveo tu izmenu u serijal najpopularnijih timskih taktičkih shooter-a. Druga novina je napredovanje vašeg karaktera po nivoima, kako u singleplejer, tako i u multiplejer režimima igranja. Nivo je zajednički za oba režima, kao i sva otključana oprema i naoružanje. Iskustvo dobijate za skoro svako ubistvo za koje se može reći da

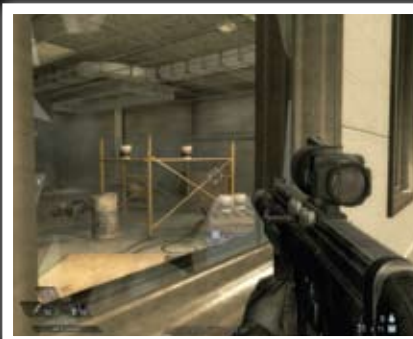
nije obično i jednostavno. U prevodu, iskustvo dobijate za ubistva pogotkom u glavu, kroz zaklon, s leđa, eksplozivom, sa velike razdaljine i slično. Inače, na početku igre sami kreirate izgled svog lika i birate pol, izgled lica, kao i neke od facijalnih karakteristika. Ovo je svakako dobrodošla opcija, jer unosi šarolikost u multiplejer.

Pored kampanje, koja i nije baš preterano dugačka, postoje i multiplejer i Terrorist Hunt režimi igranja. Terrorist Hunt je kao neka vrsta skirmish okršaja, gde na početku birate mapu i broj terorista koje morate da ubijete, a zatim tu mapu možete igrati sami ili u kooperaciji sa još jednim igračem. Multiplejer uvodi tri nova režima igranja: Team Leader, Total Conquest i Demolition. Team Leader mod se zasniva na tome da je jedan igrač VIP i njegovi saborci se mogu ponovo pojavljivati nakon smrti sve dok je on živ. Kada on bude ubijen, svako ubistvo je finalno. Total Conquest se ne razlikuje mnogo od Conquest moda iz prvog dela, s tim što ovde morate zauzeti i držati u svom posedu tri odašiljača 30 sekundi.

Demolition je manje-više standardni mod, gde jedan tim treba da digne neku metu u vazduh, a drugi tim je štiti.

Rainbow Six Vegas serijal je jedan od pravih primera praćenja modernih trendova, gde taktičke pučacine sve više lagano prelaze u arkadne, ali zadržavaju ipak neki minimum taktičkog elementa, čisto da bi se razlikovale od običnih "trči i ne razmišljaj" pučacina. Ovaj serijal bi mogao da se smesti negde između igara Gears of War i Armed Assault, što realno i predstavlja zlatnu sredinu.

Nekoliko zamerki koje bi se mogle uputiti na račun ove igre su svakako na račun minimalnih izmena u odnosu na prvi deo, kao i izuzetno promenljivi AI vaših saboraca. Oni u jednom momentu savršeno izvode kompleksne taktičke upade, dok se u drugom zaglavljaju na običnim preprekama tipa kutija na patosu i slično. Ipak, i pored ovih propusta, radi se o jednoj solidnoj, čak i veoma dobroj taktičkoj pučacini, koja će sigurno naći svoje mesto na računarima mnogih igrača.



## UEFA Euro 2008

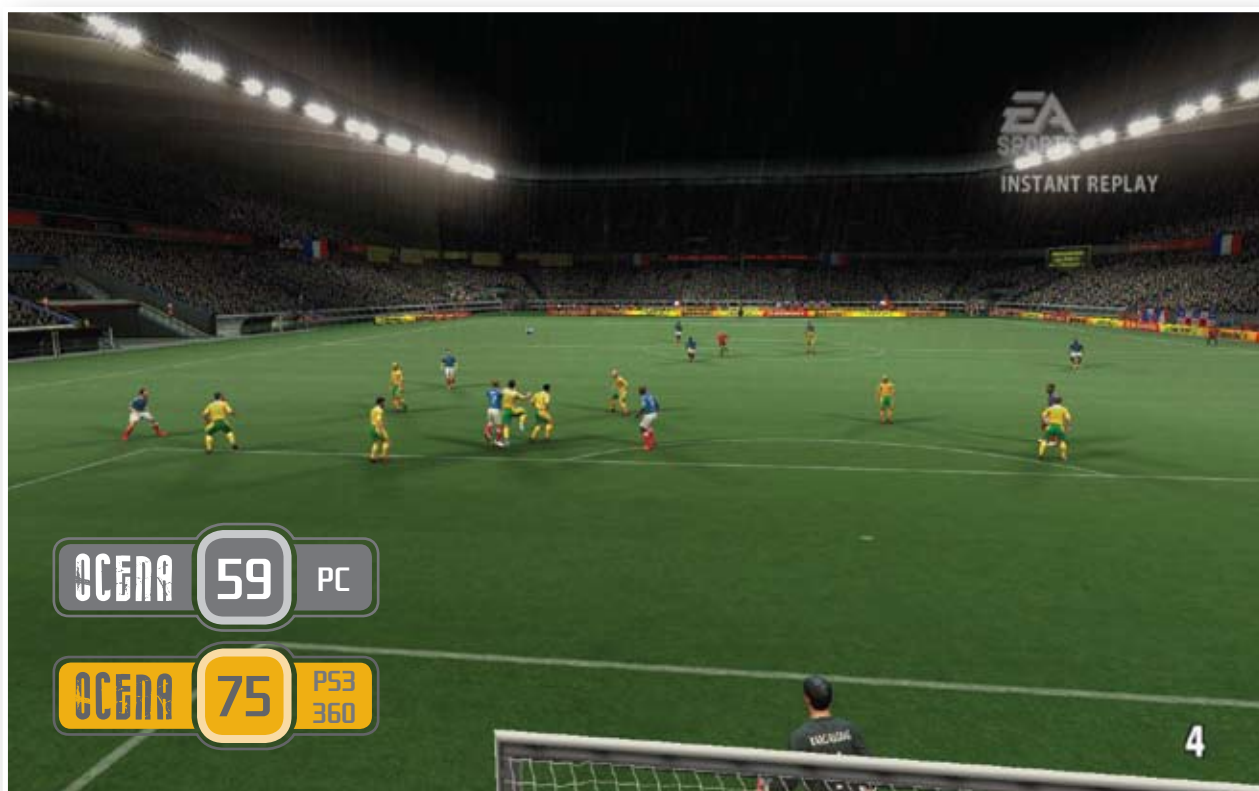
**Platforma:** PC**Za:** Promenjivi vremenski uslovi, kvalitetan AI, nov način izvođenja slobodnih udaraca**Protiv:** Užasna grafika, izuzetno mali broj novina, dosta nelicenciranih reprezentacija**Minimalna konfiguracija:** Pentium 4 1,3 Ghz, 256MB RAM, video kartica sa 64 MB memorije**Test konfiguracija:** Core2Duo 2,4Ghz, 7300GT, 2GB RAM – dovoljno za igranje na maksimumu detalja u 1680x1050, uz povremena primetna uspojenja**Kontakt:** [www.extremecc.co.yu](http://www.extremecc.co.yu) | [www.euro2008game.ea.com](http://www.euro2008game.ea.com)**Cena:** 2.999 din. (PC), 4.999 din. (PS3, Xbox 360)

EA Sports/EA

# UEFA Euro 2008

autor: Vladimir Dolapčev

Mislimo da mali broj igara može toliko lako da se predstavi kao specijalna izdanja FIFA serijala. EA Sports voli da ih upriliči uoči svakog velikog takmičenja poput ovogodišnjeg EURO 2008. Kao što verovatno i sami znate, radi se o tome da se ovim ostvarenjima po pravilu ne posvećuje bogzna koliko pažnje – osim što ste u njima ograničeni samo na reprezentacije i što imaju zvaničnu licencu turnira, malo toga ih razlikuje od prethodnih FIFA nastavaka...što nas dovodi do ključnog pitanja – zašto bi iko pozeleo da plaća punu cenu za tako nešto?





**O**dluka da se u igri nađu apsolutne članice UEFA-e je dobar početak – na spisku se, osim našeg nesretnog državnog tima, nalaze i egzotični sastavi poput San Marina, Malte ili čak Crne Gore, koja čak nije ni učestvovala u minulim kvalifikacijama. Doduše, primetićete da mnoge reprezentacije uopšte nisu licencirane, što možete ispraviti sami (mnogo naporno) ili skinuti nekakav patch sa Interneta (što svakako preporučujemo). Glavni mod ovog ostvarenja je sam EURO 2008, s tim što ga možete početi od kvalifikacija (i tako se osvetiti fudbalskim čarobnjacima iz Kazahstana), ali i samog turnira. Nažalost, nismo baš nešto primetili da mu je posvećena neka preterana pažnja – u odnosu na svojevremeno fenomenalni World Cup '98, EA Sports je napravio veliki korak unazad. Ako tražite druge izazove, uvek se možete upustiti u mečeve sa anonimusima i vašim prijateljima preko Neta, ili se okušati u scenario modu koji je EA Sports za ovu priliku krstio kao European Campaign. Najveće razočaranje je ipak Captain Your Country – u PC verziji njemu nije posvećeno nimalo pažnje, što ga čini totalno izlišnim. Ocenjivanje vašeg učinka, unapređivanje karakteristika fudbalera kog vodite i borba za igranje u prvoj postavi i kapitenstvu traku su potpuno izostavljeni, a za to ne vidimo nikakav logičan razlog. Čak i ako ste proveli dosta vremena uz FIFA 08, primetićete da se UEFA EURO 2008 po gejmplju vrlo malo razlikuje od njega. Jedino pravo unapređenje odnosi se na nov način izvođenja slobodnih udaraca preko desnog analognog džojstika, što nam se zaista dopalo i sasvim lepo funkcioniše u praksi. Ostale stvari su manje-više iste, što znači da su sačuvane i stare boljke poput nerealističnog kretanja lopte ili šablonizovanih akcija. AI rutina nije kvalitetna kao u verzijama za PS3 ili Xbox 360, ali je prilično dobra, rekli bismo čak bolja od one iz PES 2008. Protivnički timovi se ponašaju u skladu sa svojim ambicijama, pa ćete protiv slabijih selekcija, recimo, Andore, biti suočeni sa klasičnim bunkerom svih 90 minuta. Ipak, nije da je taktičkom segmentu posvećena neka velika pažnja – određivanje formacije i kretnji igrača je moguće, ali to ne možete da radite uoči same utakmice, niti sa toliko slobode kao u Konamijevoj simulaciji. Implementacija promenljivih vremenskih uslova znači da je sada moguće da na početku meča pada kiša, a onda da prestane ili obrnuto, što svakako utiče na ponašanje lopte, mada ne treba očekivati neke velike razlike.

Mada smo svi očekivali da će EA Sports ove godine konačno početi da portuje svoja sportska ostvarenja sa Xbox-a 360 i PlayStation-a 3, to se, nažalost, još uvek nije dogodilo. Umesto toga, uživaćete u blagodetima PlayStation 2 verzije, preko čega mnogi igrači jednostavno neće moći da pređu. Nije stvar u samom ograničenju matične platforme koja uzrokuje prilično čoškaste fudbalere, očajno urađene navijače, redare i ostala službena lica koja su i dalje predstavljena kao 2D fotografije – veći je problem totalno promašena kolorna paleta. Boje su prigušene i izbledele, što se posebno vidi po izgledu travnate podloge za koju smo ubeđeni da je delovala mnogo bolje pre nekoliko godina. Uz to, hardverska zahtevnost je prilično nerazumna i, s obzirom na kvalitet grafike, veća nego u PES 2008. PlayStation 3 i Xbox360 verzije stoje neuporedivo bolje, mada ni one nisu spektakularne za standarde ovih platformi. Zvučna podloga je opet vrlo dobra, počevši od solidnog izbora muzike i navijanja, do komentatora koji korektno rade svoj posao.

S obzirom na zaista mali broj novina i očajnu grafiku, UEFA EURO 2008 je igra koju, po našem mišljenju, treba da zaobiđu čak i vatreni pobornici FIFA serijala. Ako kojim slučajem imate PlayStation 3 ili Xbox 360, stvari stoje dosta povoljnije, jer je novoustanovljeni Captain Your Country mod prilično interesantan, da ne pričamo o vizuelnom utisku. Ipak, sumnjamo da će ovo ostvarenje neko igrati i od jeseni, što stavlja pod veliki znak pitanja smislenost ovakve novčane investicije.





Nintendo

# Wii Fit

Iako se fama oko Nintendo-ovog novog dodatka za Wii konzolu u Srbiji ne može porediti sa onom u inostranstvu, velike su šanse da već znate šta je Wii Fit, kako funkcioniše i čemu služi. Ipak, pre nego što predemo na važnije stvari kao što su pitanja – Da li ću s njim zaista postati fit? Da li je zabavan? Vredi li tih para? – kratko ćemo preći preko osnova. U paketu se dobijaju disk sa Wii Fit programom/igrom i Balance Board. Fit se sastoji od četrdesetak aktivnosti koje su podeljene u četiri kategorije – joga, vežbe snage (muscle), aerobik i ravnoteža (balance). Tu je i mogućnost da se izmeri težina i izračuna Body Age, odnosno koliko je vaše telo "staro" u smislu fizičke spremnosti. Kontroler koji se koristi uz Wii Fit je pomenuti Balance Board.

## Wii Fit

**Platforma:** Wii

**Za:** Neke vežbe su jako zabavne, a neke jako korisne. Odlična stvarčica za uvođenje fizičke aktivnosti u svakodnevicu.

**Protiv:** Body Age test je pomalo neprecizan. Neke vežbe su pomalo besmislene.

**Kontakt:** [www.beosoft.co.yu](http://www.beosoft.co.yu) | [www.nintendo.com/wiifit/en](http://www.nintendo.com/wiifit/en)

OCENA

87





**K**ada izvadite BB iz kutije, sigurno nećete biti nezadovoljni. Daska je prilično masivna, čvrsta i teška, i upotrebljiva za korisnike koji imaju ispod 150 kilograma, što je većina nas. Po dasci je apsolutno zabranjeno skakati! Lepo je dizajnirana, u standardnoj Wii belo-sivoj kombinaciji koja se, istini za volju, lako prlja. Ipak, ostaje utisak da je površina mogla biti nešto veća, pošto će korisnici koji nose obuću veću od broja 47 imati problema da celim stopalom stanu na Balance Board. Daska zahteva četiri klasične baterije od 1.5V (prve četiri se dobijaju u paketu i traju bar osam sati). Pored toga što radi kao vaga, ovaj "kontroler" prati pomeranje težišta igračevog tela i tako upravlja Mii-jem u igri. Naravno, za kretanje kroz menije koristi se Wii Remote. On je ključna stvar i u dve aktivnosti, od kojih jedna zahteva i Nunchuk dodatak. Nintendo preporučuje da se igrate/vežbate bosonogi, pre svega

zbog mogućnosti klizanja. Za nedelju dana, koliko smo koristili Wii Fit, nismo primetili neku razliku kada vežbamo u čarapama ili bosonogi, ali verujemo Nintendo-u. Nakon jednostavnog podešavanja daske (slično podešavanju Wii Remote-a) i potencijalnog automatskog update-a konzole, vreme je za početak vežbanja. Moguće je birati jedan po jedan postojeći Mii ili napraviti novi, i unositi u igru. Od podataka koje ostavljate, tu su visina i datum rođenja, a pri prvom stupanju na Balance Board biće vam izmereni i težište, težina i izračunat indeks telesne težine (Body Mass Index ili BMI). Nintendo kao idealnu telesnu težinu računa standardnu formulu visina minus 110, što znači da vam je idealna težina za 190cm – 80kg. Odmah ćete imati priliku i da se oprobate u dva slučajno odabrana testa i Wii Fit će vam nakon toga prikazati Body Age koji će, ako ste generalno neaktivni ili imate

problema sa težinom, biti mnogo veći od vaših godina starosti, ili mnogo manji, ako ste naglašeno fit i stabilni. Važno je da pravilno procenite težinu stvari koje nosite na sebi i da se merite u isto doba dana, kako rezultati ne bi previše varirali. Tu je moguće postaviti sebi i neki cilj vezan za željenu telesnu težinu i rok u kom je želite dostići. Sve podatke za vaš Mii možete zaštititi šifrom ukoliko to želite, kako neželjeni gosti ne bi videli vaše privatne podatke (odnosno, ako se pomalo stidite težine i Body Age-a). Problem kod Body Age testa je što, i pored svega, može mnogo da varira ukoliko ste nesprenni dočekali jedan od dva testa, ili za jedan test jednostavno niste spremni, iako u ostalima briljirate. Kada bi se za izračunavanje uvek koristilo istih pet testova, rezultat bi sigurno bio mnogo tačniji, no i ovako je dobar pokazatelj puta kojim vaše telo ide.



Yoga



Aerobic Exercises



Muscle Workouts



Balance Games



Glavna stvar su treninzi. Kao što smo već rekli, postoje četiri kategorije koje se bave različitim aktivnostima. Prve dve, joga i vežbe snage, su tu da vas pre svega učine zdravim i pravim, a druge dve, aerobik i ravnoteža, u sebi sadrže i igre koje su zapravo zabavne. Nintendo preporučuje da se pre vežbanja dobro zagrejte, a to činimo i mi. Nakon zagrevanja izaberite oblast koja vas zanima i uživajte...ali se u isto vreme i pomučite. Vrlo dobra stvar je što vežbe uopšte nisu naivne, već su vrlo ozbiljno odabrane i izvedene. Počevši od joge, pokusni kunić koji piše ovaj tekst je prvo bio suočen sa tim da mu leđa više nisu razgibana kao u nekim ranijim vremenima, a zatim i da mu je desna noga primetno snažnija od leve, što se odrazilo u tome da jednu vežbu jedva završi i na najlakšem, početnom nivou, kao i da oseti da je bio fizički aktivan već posle prvog seta vežbi. Zaključak nakon nedelju dana rada sa Wii Fit-om je da su vežbe joge tu

da vas nauče da dišete pravilno, da budete razgibani i da vam učvrste mišiće. Slična situacija je bila i nakon prvog kontakta sa vežbama snage, među kojima se nalaze standardni čučnjevi, sklekovi i trbušnjaci, ali i još desetak drugih vežbi koje će vas, ako ih pravilno radite, sigurno učiniti snažnijim. Ako su ove dve kategorije 100% posvećene vežbanju (a jesu, o čemu govori i to da vežbe radite uz prilično bezličnog virtuelnog trenera), sledeće dve savršeno kombinuju vežbu i zabavu.

Deo posvećen aerobiku je tu da vas dobro preznoji i pomogne u skidanju viška kilograma, kao i dobijanju zavidne kondicije. Od vežbi, tu su vrtenje hulahopa, steping u tri različita vida, boksovanje u ritmu koje je jako zabavno i teško (i jedina je aktivnost za koju se koristi Nunchuk), i više vidova trčanja u mestu. Trčanje u mestu je sjajna stvar za zimu, ali će od vas zahtevati da za jednu nogu ili donji deo leđa dobro pričvrstite Wii



Remote (ili da bar koristite uzane džepove da se ne bi mnogo klimao u njima), kako bi brzina bila što preciznije i bolje prenesena na vaš Mii koji veselo trčkara po virtuelnom ostrvu. Balance je poslednji i najzabavniji deo paketa. Pored toga što će uticati na vašu svest o težištu i naučiti vas da budete stabilniji i da bolje balansirate, definitivno će vam pružiti najviše mogućnosti da se igrate sami, ali i u društvu. Tu je udaranje lopte glavom, skijanje ili voženje snowboard-a, ski skokovi, hodanje po užetu razapetom između dve zgrade, meditiranje, lovljenje ribe dok ste obučeni kao pingvin(!) i nekoliko igara inspirisanih Super Monkey-Ball-om.

Treba spomenuti i to da je svaki minut proveden u vežbanju važan i zbog toga što se tako otključavaju dodatne vežbe (u početku su dostupne samo tri u svakoj kategoriji). Sve bolji rezultati koje postižete, otključavaće i više ponavljanja, teže i dugotrajnije varijante vežbi.





Nintendo obećava isto što i mnoge mašine za vežbanje – zdravo i lepo telo sa samo nekoliko minuta vežbe dnevno, i to ćete i dobiti, ali posle mnogo, mnogo dana sa nekoliko minuta vežbe dnevno. Broj dana se, naravno, smanjuje ukoliko vežbate duže i bolje, a svakako je poželjno pridružiti i druge fizičke aktivnosti, naročito s obzirom na doba godine i sve lepše vreme napolju. Ono što je plus Wii Fit-a u odnosu na teleshop spravice je faktor zabave i mnogo bolja motivacija, skoro pa inspiracija koju ćete imati da vežbe zapravo i odradite, zahvaljujući inovativnom načinu na koji je vežbanje prikazano i vrlo jednostavnom i laganom interfejsu samog programa. Što se rezultata tiče, posle nedelju dana vežbanja ne možemo reći mnogo, ali vežbe su ozbiljne i "osećaju" se na telu. Ljudi koji su ozbiljno koristili Wii Fit duže vreme su jako zadovoljni, dakle stvarčica zaista radi.

Cena za Srbiju je pomalo diskutabilna, naročito zato što je viša od preporučene evropske od 90 evra, no Wii Fit je, ako ste vlasnik Wii-ja i ukoliko procenite da vam je potreban ili da ga želite, potpuno isplativ. Odlična je osnova za fizičku aktivnost, ukoliko zbog obaveza nemate mnogo vremena koje biste provodili van kuće ili je suviše hladno da biste izlazili napolje. Može sjajno da se kombinuje, pa ako idete na jogu, uz Fit možete da jačate mišiće, ili ako idete u teretanu, uz Fit da se bavite jogom. Tu je i faktor igranja sa porodicom i prijateljima. Možete da se takmičite u tome ko bolje balansira na dasci ili ko je veštiji i brži. Na kraju, redakcija Play!-a je ubeđena u kvalitet ovog proizvoda, i njeni članovi će nabaviti bar tri Wii Fit-a za svoje potrebe, što potvrđuje konačnu ocenu. Budite sigurni i da ćemo za nekoliko meseci napisati još jedan pregled ove sjajne kombinacije vežbe i igre.



## Mario Kart Wii

**Platforma:** PC**Za:** Interesantan kontrolni sistem, jednostavna zabava za sve**Protiv:** Ograničenost online trka na prijatelje i random protivnike**Kontakt:** [www.mariokart.com/wii/](http://www.mariokart.com/wii/)**Cena:** 50 evra

OCENA

80







Nintendo/Nintendo

# Mario Kart Wii

autor: Nikola Jovanović

Oko 16 godina star Mario Kart serijal, svoje korene vuče još iz vremena Super Nintendo-a. Ideja originalnog ostvarenja bila je prosta – ubaciti sve Nintendo-ove maskote, tj. likove iz Mario, ali i drugih ključnih franšiza kompanije, u karting trku. Trkačkih igara i nije bilo mnogo u doba 16-bitnih mašina, ali zahvaljujući SNES-ovom Super FX čipu, neverovatnoj zaraznosti, kao i uobičajenom Nintendo kvalitetu, originalni Mario Kart bio je veliki hit. Od njega je u međuvremenu nastala još jedna Nintendo-ova franšiza, koja je kasnije nastavljena sa Mario Kart-om 64 – 3D nastavkom na Nintendo-u 64, pa zatim i sa Mario Kart Double Dash-om za GameCube. Osim “glavnih” verzija za kućne konzole, Mario Kart je takođe objavljen za skoro sve Nintendo-ove džepne konzole, pa čak i automate.

**T**radicija se sada nastavlja, pa Nintendo-ov novi sistem dobija svoju verziju Mario Kart-a – Mario Kart Wii. Ne, ne radi se o GameCube verziji prilagođenoj Wii kontrolama, već je, za divno čudo, u pitanju potpuno nova igra čiji se kompletan imidž ipak zasniva na novom i inovativnom načinu kontrole.

Prvo što ćete primetiti je nešto veće originalno pakovanje igre zbog toga što se uz nju dobija Wii wheel, dodatak koji predstavlja bežični volan sa ležištem za wiimote. Upravljanje je moguće i

bez njega, uz pomoć analogne palice sa nunchuck-a ili jednostavno držeći wiimote horizontalno sa obe ruke. Kao i u većini naslova koji “preterano” koriste mogućnosti wiimote-a, uvek postoji sumnja da će takvi forsirani fazoni upropastiti zabavnost igre usled nedostatka preciznosti, ali to ovoga puta nije slučaj. Nintendo je još jednom dokazao da najbolje poznaje svoj sistem, pa su kontrole sa volanom ili bez njega sasvim precizne i čine igranje samo još zabavnijim. Ponuđeni izbor pre svake trke između automatic-a i manual-a

se ne odnosi na menjač, već na način na koji ćete ulaziti u drift (kontrolisano proklizavanje) – automatski ili pritiskom na taster 2 u krivini. Prednost manualnog driftovanja je što je samo u njemu moguće izvesti takozvani mini-boost.

Kroz modove kao što su Grand Prix ili Time Trials takmičićete se u osam različitih kupova od kojih svaki ima po četiri staze. Postoje tri klase vozila na koje možete smestiti vašeg lika. One su podeljene po jačini motora na 50cc, 100cc, 150cc. Suvišno je reći da je svako koga interesuje





realna simulacija vožnje definitivno zalutao, pošto se ovde gejmplej više zasniva na sabotiranju protivnika uz pomoć powerup item-a koji se sakupljaju na stazi, nego na realnoj fizici. Osim klasičnih kartinga, tu su automobili i motori, ali i neka veoma neuobičajena vozila kao što su, recimo, kolica za bebe, originalno prevozno sredstvo Baby Mario lika (Super Mario World 2: Yoshi's Island).

Do četiri igrača mogu igrati na istoj konzoli u split screen režimu, ali tu je po prvi put i trka protiv onlajn protivnika. Ovo je nešto sasvim novo za Mario Kart, ali i za Wii, jer je Mario Kart Wii prva "velika" igra koja ima pravi onlajn mod, tj. najbolji onlajn mod

od Nintendo-a za sada. Preko Mario Kart Wii kanala moguće je voziti protiv prijatelja ili se trkati protiv ghost-a rekordnog vremena, kao i videti kako se vaša vremena rangiraju u odnosu na rezultate koje su ostvarili drugi igrači širom sveta. Jedina mana je nepostojanje lobija u kome biste sami mogli da odaberete s kojim drugim igračima biste igrali, tako da će svi vaši onlajn okršaji biti ograničeni na one sa vašim prijateljima, random protivnicima ili onima čiji ste Wii broj saznali na neki drugi način.

Grafika je na nivou Mario Kart Double Dash-a, nekada bolja, nekada i ne toliko, uglavnom ništa više i ništa manje od

onoga što biste očekivali od Nintendo-ove Wii igre (ukoliko zanemarimo Smash Brothers Brawl). Zvukovi su takođe u duhu Nintendo-ovih igara, ukoliko ste igrali makar Mario 64 znaćete šta da očekujete. Muzika je, za razliku od prošlih Mario Kart verzija, dosta generička i ne ostavlja neki poseban utisak.

Mario Kart serijal je od samog početka bio prostodušna zabava u kojoj mogu da uživaju apsolutno sve generacije bez obzira na iskustvo u igrama ili vožnji, pa i ovaj nastavak ostaje dosledan toj ideji i, uz interesantan kontrolni sistem, multiplejer i onlajn mod, predstavlja za sada najkompletnije ostvarenje ovoga tipa na Wii-u.





# gameS

## Šta možda niste znali o GameSu?

Games prodavnice nude **najveći izbor igara** za popularne **Nintendo** konzole (preko 100 Wii i preko 150 DS i GBA naslova). Pored igara, u GameS prodavnicama, možete pronaći **veliki izbor ekskluzivnih dodataka** za Wii i DS konzole.

Four ways to exercise:



Aerobic Exercises



Yoga



Muscle Workouts



Balance Games

# Wii Fit™



Nintendo®



Wii console required



[www.wii.com](http://www.wii.com)

© 2007 – 2008 Nintendo. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.

# GameS d.o.o.

[www.game-s.co.yu](http://www.game-s.co.yu) • [office@game-s.co.yu](mailto:office@game-s.co.yu)

**Lanac specijalizovanih radnji za prodaju igara, konzola i prateće igračke opreme.**

GameS Beograd | Dečanska 12, 11000 Beograd • Tel/Fax: 011/3345 062 • [decanska@game-s.co.yu](mailto:decanska@game-s.co.yu)

GameS Novi Sad | TC "Sad Novi Bazaar", Bul. Mihajla Pupina 1, 21000 Novi Sad • Tel.: 021/521 357 • [bazaar@game-s.co.yu](mailto:bazaar@game-s.co.yu)

GameS Delta City | Jurija Gagarina 16, Novi Beograd • Tel.: 011/3129 552 • [city@game-s.co.yu](mailto:city@game-s.co.yu)



Wii

NINTENDO DS

PC CD-ROM

PSP

PlayStation.2

PLAYSTATION 3



XBOX 360™ © Microsoft Corporation. Nintendo DS™ | Wii™ © Nintendo. Playstation 2, Playstation Family, Playstation Portable i Playstation 3 su robne marke kompanije Sony.



## PHILIP MUWANGA'S SQUAD COMMANDER

Igra: Unreal Tournament 2004

Kontakt: [www.moddb.com/mods/10719/philip-muwangas-squad-commander](http://www.moddb.com/mods/10719/philip-muwangas-squad-commander)

Većina modova suštinski menja tematiku i koncepciju originalne igre, dok su veoma retki oni koji modifikuju i sam žanr. Squad Commander je idealan primer ove druge grupe. Radi se o modifikaciji urađenoj u Unreal 2 endžinu, dok se iz originalne FPS izvedbe prešlo na podjednako brzu RTS akciju.

I sam autor (čije ime možete sresti već u nazivu moda) priznao je da je većinu ideja izvukao iz legendi poput X-Com-a, ali je težio da akciju prebaci u realno vreme. Stotinu godina nakon nuklearnog rata, na površinu razorene Zemlje vraćaju se preživeli, ali ih očekuje sukob sa banditima i mutantima koji sada vladaju planetom. Kao komandant jednog voda bićete u prilici da isti provedete kroz gomile neprijateljskih vojnika raspoređenih u šest misija. Vaši vojnici se među sobom razlikuju, te će pripadati nekoj od pet klasa (poručnik, snajperista, napad, odbrana i protivoklopna jedinica), dok je po uspešnom završetku određene misije na raspolaganju i šesta (specijalac). Svaki ima svoje prednosti i mane, te ćete biti prinuđeni da koristite različite timove, u skladu sa trenutnom situacijom. Pale saborce moći ćete da zamenite u bilo kom trenutku, ali, s obzirom da jedinice vremenom dobijaju iskustvo, ne bi trebalo da ih gubite uzalud.

S obzirom na tempo akcije, veoma je lako izgubiti se na bojnopolju. Opcije poput "Čuvanja" i "Automatskog sakrivanja" će pomoći vašim jedinicama da prežive većinu sukoba. Za ekstremne slučajeve sačuvana je mogućnost da iskoristite "Komandno vreme". Tada je igra pauzirana, a vi možete na miru da izdate komande svom vodu. Bodovi raspoloživi za ovu sposobnost su ograničeni, te pažljivo sa njihovim korišćenjem.

Autor obećava oko osam sati intenzivne akcije i zabave, što je, prema priloženim slikama i viđenim trejlerima, sasvim moguće. Mod zaista izgleda odlično i preporučili bismo ga svakom ljubitelju RTS igara sa RPG elementima.







# PROJECT REALITY

Igra: Battlefield 2

Kontakt: [www.realitymod.com](http://www.realitymod.com)

Većiti problem svih FPS naslova je što su prinuđeni da veliki deo svoje realističnosti žrtvuju zarad igrivosti. Ovo je siguran recept da svom projektu privučete široke narodne mase, ali uvek ostaje i ona manja grupa koja toliko žudi za istinskim doživljajem.

Project Reality rađen je upravo za njih. Autori su iskoristili sve prednosti Battlefield 2 endžina i izostavili sve ono što smatraju suviše fiktivnim. U igru su ubačeni brojni elementi koji će igranje dodatno otežati, ali ga i učiniti zabavnijim. Lista modifikacija je zaista impresivna, stoga vam navodimo samo one najvažnije: uklanjanje identifikatora prijateljskih i neprijateljskih jedinica; duže vreme za oživljavanje; realistična putanja metaka (uticaj gravitacije, otpora vazduha i brzine projektila); efekat primljene štete zavisi od lokacije (ruka – lošije nišanje, noga – sporije kretanje, itd.); manji oklop i manje zdravlja; prerađeni HUD; mogućnost da krvarite postepeno gubeći zdravlje... Ubačeno je i nekoliko novih klasa, a stare su prerađene u skladu sa već spomenutim izmenama. U arsenal su dodate i neke nove vrste oružja, metaka, kao i naočare za noćno razgledanje. Broj raspoloživih mapa uvećan je za više od dvadeset, s tim što je svaku (važi i za nove kako i za stare) moguće igrati danju ili noću. Dodatak novih tipova vojske, poput Britanaca, samo je šlag na tortu.

Razvoj moda, iako traje od 2004. godine, još nije dostigao verziju 1.00. I pored toga, stabilne serverske i klijentske verzije su na raspolaganju već neko vreme i uveliko su rasprostranjene među Battlefield 2 igračima. Project Reality je dve godine uzastopce uvršten među top 5 modova ankete Moddb.com, što svakako govori o njegovom kvalitetu i podršci od strane modding zajednice.







# EUROPE IN RUINS

Igra: Company of Heroes

Kontakt: [www.europeinruins.com](http://www.europeinruins.com)

Primarno namenjen popularizaciji multiplejer komponente RTS-a Company of Heroes, Europe in Ruins je i mnogo više od toga. Zamišljen je kao jedan od prvih MMO-RTS naslova, što će reći strategija za veliki broj igrača koja se igra preko Interneta.

Sam princip igre će vam zadavati glavobolje, te će period uhodavanja potrajati neko vreme. Igranje je podeljeno u dve faze: na početku je potrebno registrovati se na kontaktnoj strani i svog generala opremiti sa nekoliko vodova jedinica. Nakon toga možete naći već započete igre, pri čijem odabiru će vam se automatski pokrenuti Company of Heroes i učitati tražena mapa. Sve misije su ofanzivno/defanzivnog karaktera. Odbrambeni tim će imati nekoliko minuta da rasporedi jedinice, mine i turete, a potom kreće ofanziva napadačkog tima. U igru ulazite sa onim jedinicama koje ste kupili, a ukoliko ih izgubite na bojnopolju, možete ih zameniti onima iz rezerve. Po uspešnom (ili neuspešnom) završetku partije, na centralni server će se poslati podaci o pobedniku, izgubljenim jedinicama, ali i onima koje su stekle iskustvo i napredovale na novi nivo. Svaka partija doneće vam određeni broj bodova za koje možete kupovati nove jedinice ili istraživati nove tehnologije.

Ukoliko ste ljubitelj akcionih strateških naslova ili vam u srcu leži odličan, ali zapostavljeni Company of Heroes, ne tražite dalje. Europe in Ruins će vam pružiti sate i sate zabave.







Da li ste znali da na svetu postoji preko 30,000 razlicitih vrsta orhideja, da je veštacki stvoreno još preko 100,000 vrsta, da se one smatraju najsavršenijim primerkom cvetne evolucije na planeti i da je jedna od najpoznatijih vrsta orhideje zapravo - vanila?

Nismo ni mi.

Ali smo videli na Wikipediji.

[www.tech-industry.com](http://www.tech-industry.com)

**PCIGRE.NET**



**PCvesti**

<http://www.pcvesti.com/>



NAJSVEŽIJE INFORMACIJE IZ SVETA AUTOMOBILIZMA

NOVITETI I TESTOVI AUTOMOBILA I OPREME

IZVEŠTAJI SA SAJMOVA



**S!**



[WWW.SPEED-INDUSTRY.COM](http://WWW.SPEED-INDUSTRY.COM)

TUNING & STYLING SAVETI, AUDIO I TECH OPREMA

NAJAKTUELNIJI CENOVNIK

MUZIKA, FORUM I CHAT



# THE LORD OF THE RINGS TOTAL WAR

Igra: Rome: Total War Alexander

Kontakt: [www.lotrtw.com](http://www.lotrtw.com)

Kako ovom modu i samo ime govori, reč je o konverziji za serijal Total War, koji događaje i učesnike smešta u omiljenu nam Srednju zemlju, u vreme kada je istom besneo sukob za Sauronov Prsten.

Na raspolaganju su vam dve kampanje – za dobru ili zlu stranu. Različite frakcije koje ćete voditi sastavljene su od jedinica četiri rase: Ljudi, Elfova, Patuljaka i Orkova. Svaka od njih obuhvata i nekoliko heroja koji su najčešće neki od poznatijih likova Tolkinove trilogije. Misije će vas voditi preko svih poznatih dešavanja iz knjiga i filmova. Da li ćete se staviti u čizme ujedinjene Numenorejske i Elfovske vojske i pokušati da uništite Prsten, ili ćete kao vođa Sauronove vojske pokušati da pokorite Srednju zemlju? Izbor je na vama.

Ako vam oba dela i ekspanzije za Battle for Middle Earth nisu bile dovoljne, ovaj mod je kao stvoren za vas. Sveža krv, nove ideje, pregršt jedinica i misija da isprobate iste. Kada se u priču ubaci i poznata licenca poput Gospodara Prstenova, konačan produkt ne može a da ne uspe.







## FORMULA 1 2008 MODOVİ

Trenutna situacija u kojoj se nalaze simulacije Formule 1 predstavlja totalni paradoks – bez obzira što je reč o najprestižnijem i ujedno daleko najpopularnijem šampionatu u svetu auto sporta, već godinama na tržištu vlada totalno zatišje. Ni budućnost, po svemu sudeći, nije nimalo svetla, osim ako ne posedujete PlayStation 3, s obzirom da je Sony nedavno produžio višegodišnji ugovor sa Formula 1 Limited, što mu daje ekskluzivno pravo da i u narednom periodu jedini objavljuje igre pod F1 licencom. Stoga, PC igračima jedino preostaje modding scena.



## F1 RFT 2008

Igra: rFactor

Kontakt: [http://f1rft.110mb.com/f1rft\\_2008\\_mod\\_installer.html](http://f1rft.110mb.com/f1rft_2008_mod_installer.html)

Iako za rFactor postoji na desetine F1 modova, delo mađarskih fanova trenutno izaziva najviše pažnje, s obzirom da je ono prvo (i u trenutku pisanja jedino) koje obrađuje aktuelnu sezonu. To, naravno, znači da je na spisku i nova ekipa Force India (koja je zamenila Spyker), da se Fernando Alonso posle neuspešnog boravka u McLaren-u vratio u Renault, i da je za upravljačem Torro Rosso-a i Sebastien Bourdais, četvostruki uzastopni šampion američke Champ Car World serije. Što se tiče grafike, mod izgleda dobro koliko to prilično limitirani endžin igre dozvoljava. Zahvaljujući patch-evima koji su se pojavili nakon prve verzije, ispravljeno je dosta bagova i dodate su kvalitetnije teksture i unapređenja izgleda samih bolida koji su sada praktično identični onima iz stvarnosti. Zvučni semplovi su odlični i različiti za svaki tim. Upravljački sistem je sasvim pristojan (naravno, možete ga dodatno prilagoditi), a odlično je simulirano trošenje soft i hard pneumatika. AI rutina je iznenađujuće dobra, što znači da neće izazivati besmislene sudare, mada u kvalifikacijama kompjuterski kontrolisani vozači postižu dosta čudne rezultate. Iako pomalo zaostaje za modovima koji obrađuju neke od ranijih sezona, mišljenja smo da je F1 RFT 2008 itekako upotrebljiv, i da ga zaista vredi isprobati, naročito jer mu je instalacija izuzetno jednostavna. Naravno, naš savet je da redovno proveravate matičnu stranicu i skidate update-ove kojih će sigurno biti i narednih meseci, u skladu sa izmenama u samom šampionatu.





# GRAND PRIX WORLD 2008

Igra: Grand Prix World

Kontakt: [www.simracingworld.com/phpBB/viewtopic.php?t=19864&postdays=0&postorder=asc&start=0&sid=8873dcf7f9a7c087fcdb126fcaa312ef](http://www.simracingworld.com/phpBB/viewtopic.php?t=19864&postdays=0&postorder=asc&start=0&sid=8873dcf7f9a7c087fcdb126fcaa312ef)

Ako, s druge strane, više volite F1 menadžere, bićete iznenađeni da se za gotovo 10 godina staru igru odavno nestalog Microprose-a, još uvek izbacuju nove sezone. Patch veličine manje od 40 MB donosi sve vozače i bolide iz aktuelnog šampionata, potpuno nove menije, autentične kacige, pneumatike, pa čak i zvučnu šemu u toku trke. Autor se potrudio da izmeni apsolutno sve što je bilo moguće, ali neke stvari su jednostavno nepromenljive – i dalje ćete biti osuđeni na stari sistem bodovanja (samo prvih 6 dobija poene), odnosno totalno drugačiji sistem kvalifikacija (12 krugova za svakog pilota u okviru jedne jedine sesije) i staze od kojih neke već godinama nisu u kalendaru šampionata (seća li se ko Velike nagrade Argentine?). Ipak, po nama je i to bolje od alternativa poput nedavno objavljenog Race Team Manager-a, od koga Grand Prix World čak bolje i izgleda. Napominjemo samo da je za pokretanje igre u XP-u potrebna oficijalna zakrpa, ali i da koristite 16-bitnu paletu boja. Takođe, na linku na koji vas upućujemo, pronaći ćete slične patch-eve za sve sezone od 1999. godine pa nadalje.





# XFX GeForce 9800GX2

Za uvodnik je dovoljno reći da na testu imamo najbržu karticu na svetu, zar ne?

autor: Marko Nešović

Nakon ATI Radeon HD 3870X2 koja je na jednoj štampanoj ploči predstavila dva GPU-a spojena CrossFire tehnologijom, niko nije ni sumnjao da je nVidia namerno pustila konkurenciju da uživa u primatu na tržištu, tražeći najbolji trenutak da izvuče keca iz rukava. Pošto je sufiks „X2“ postao opšti trend, grafička kartica koja je postavljala nove aršine u testovima nazvana je GeForce 9800GX2. XFX je proizvođač, a naše utiske pročitajte nešto niže.

Dve grafičke kartice upakovane u jednu, pored performansi donose mogućnost SLI tehnologije vlasnicima matičnih ploča sa jednim PCI-E slotom, a jedna SLI kartica zauzima drastično manje prostora. Masivna crna kutija sa velikim brojem 9, motivom koji provejava na svim novim XFX modelima, ukazuje da se unutra nalazi nešto što se jednostavno ne viđa svaki dan. Donja četvrtina prednje strane naglašava neke ključne karakteristike kartice, ubrajajući tu HDMI, SLI, takt GPU(-ova), 1GB DDR3 memorije i igricu koja dolazi u pakovanju: Company of Heroes: Opposing Fronts. Crna spoljašnjost krije tradicionalno zelenu kutiju čijim otvaranjem vidimo dokumentaciju ispod koje se nalazi blok od pene u kome je usuškana 9800GX2. Kutija sadrži: prateću dokumentaciju, flajer koji

upozorava na obaveznu 8pinsku i 6pinsku konekciju za napajanje, disk sa drajverom, „Do Not Disturb“ flajer za vrata, pomenutu igricu sa DirectX 10 patch-om, dva 4pin molex na 6pin PCI-E adapter, dva DVI na D-Sub adaptera i HDMI zvučni kabl za konekciju sa matičnom pločom.

Referentni nVidia dizajn grafičke karte ispoštovan je u potpunosti, jer je proizvođačima ostavljeno malo prostora za eksperimentisanje sa alternativnim vidovima hlađenja, s obzirom da se cela(e) kartica(e) nalazi unutar masivnog metalnog kućišta. Kartica se nalazi u kesici koja nosi upozorenje da neće raditi bez 8pinskog i 6pinskog strujnog konektora. „Javni“ deo kartice nosi dva DVI i jedan HDMI konektor, dok se na suprotnom kraju nalaze prorezi kako bi se obezbedio protok vazduha za dva GPU-a. Kako je u pitanju model sa dve spojene štampane ploče, celo kućište je oklopljeno crnim hladnjakom koji na prednjoj strani ima motiv sa lica kutije, dok zadnja strana nosi XFX logo. Na bočnoj strani, neposredno uz proreze za vazduh, nalaze se konektori za napajanje i HDMI audio koji je zaštićen gumenim poklopcem. SLI konektor je skriven malim metalnim poklopcem, i njegovim skidanjem se omogućava Quad SLI konfiguracija. Vazduh koji kartica usisava sa zadnje

strane i koji hladi komponente unutar iste, izlazi na proreze na zadnjoj strani kućišta kao i na bočnoj strani kartice, pa se ovim drastično ubrzava zagrevanje kućišta, te je neophodna adekvatna ventilacija kako bi se izbeglo preterano zagrevanje sistema.

Konektori napajanja zahtevaju priključenje predviđenih konekcija i pri pravilnom povezivanju imaju zeleno pozadinsko osvetljenje oko njih, koje se može naći još i na bočnoj strani. Ako nešto niste povezali kako treba, svetleće crveno. Tu nalazimo prvu zamerku kartici. Naime, konektori su postavljeni nekoliko milimetara jedan od drugog, pa je bez pomoći nekog alata gotovo nemoguće diskonektovati naponske kablove sa kartice. Iako poseduje relativno tih i efikasan sistem hlađenja, 9800GX2 se pri opterećenju puno grejala, ali nikad toliko da ugrozi stabilnost u radu (kada radna temperatura pređe 106°C). Jedna nelogičnost koju smo primetili sa nVidia karticama novije generacije je rad ventilatora. Pri uključivanju se nekoliko sekundi okreće na maksimalnom broju obrtaja, ali se i pri najvećem opterećenju, kada je kartica vrela, vrti dosta sporije. Čuvaju nas buke, ali vodite računa o tome da je dugo toplo leto sledeće godišnje doba.

Kontakt: Pakom,  
www.pakom.com



|                                         |                 |                          |
|-----------------------------------------|-----------------|--------------------------|
| 1680x1050                               | XFX 9800GX2 1GB | Asus 9600GT TOP 512MB    |
| <b>Radne frekvencije (GPU/memorija)</b> | 600/1000(2000)  | 800/1100                 |
| <b>OC frekvencije</b>                   | 720/1200(2400)  | /                        |
| <b>3DMark06 S.M. 2.0</b>                | 5697            | 5065                     |
| <b>3DMark06 S.M. 3.0</b>                | 6889            | 4846                     |
| <b>World in Conflict</b>                | 43              | 40                       |
| <b>Crysis</b>                           | 35.17           | 30.96                    |
| <b>F.E.A.R. (Maximum)</b>               | 200             | 205                      |
| <b>Company of Heroes</b>                | 59.1            | 59.5                     |
| <b>Cena sa PDV</b>                      | 45600           | sample                   |
| <b>Kontakt</b>                          | www.pakom.com   | Kimtec, www.kimtec.co.yu |
|                                         |                 |                          |
| <b>1680x1050 (FSAA 8X, AF 16X)</b>      |                 |                          |
| <b>3DMark06 S.M. 2.0</b>                | 4893            | 3826                     |
| <b>3DMark06 S.M. 3.0</b>                | 3816            | 3246                     |
| <b>World in Conflict</b>                | 39              | 33                       |
| <b>Crysis</b>                           | 33              | 25.2                     |
| <b>F.E.A.R.</b>                         | 88              | 57                       |
| <b>Company of Heroes</b>                | 59              | 57                       |

Takt GPU-a iznosi 600 MHz, poseduje 1 GB DDR3 memorije efektivne brzine od 2.0 GHz povezane 256-bitnom magistralom, dok je takt shader-a 1.5 GHz, što su i predviđeni taktovi referentnih modela. Kartica poseduje dva G94 jezgra rađena u 65 nm tehnologiji, od kojih svako raspolaže sa po 512 MB memorije, PCI-E 2.0 interfejs i podržava simultanu maksimalnu rezoluciju od 2560x1600 na dva LCD monitora. Možda najveću manu predstavlja nekompatibilnost sa novim DirectX 10.1 standardom i shader-ima 4.1, iako je to tehnologija koja će u igrama biti iskorišćena verovatno tek iduće godine u ovo vreme. S druge strane, prijatno nas je iznenadio overklok potencijal kartice, koja je bez dizanja napona radila stabilno na 120 MHz višem taktu procesora i 200 MHz višem taktu memorije (efektivno +400 MHz). Test konfiguracija sastojala se od DFI LanParty UT 790FX-M2R matične ploče, AMD Phenom 9700 procesora takta 2.4 GHz, 2x1GB OCZ Platinum DDR2 memorije takta 1066MHz, WD SATA2 hard diska 160GB i ThermalTake ToughPower modularnog napajanja snage 850W. Rezultate testiranja možete videti u

priloženoj tabeli, u kojoj je dato poređenje sa ASUS predstavnikom „narodne“ varijante nVidia serije 9 – 9600GT.

Boljka ATI kartica ispoljavana u dugogodišnjoj tradiciji izbacivanja loših drajvera zarazila je nVidia tabor, pa su isporučeni drajveri bagoviti i loši, te se tek nakon instalacije najsvježijih drajvera sa nVidia sajta, kartica pokazala „skoro kako treba“. Slika koju treba da zamislite u glavi nakon gledanja tabela, čitanja teksta i divljenja ovom čudu tehnologije je sledeća: full 1080p HD video/audio kombinacija na LCD televizoru sumanute dijagonale i, recimo, Crysis u punom sjaju sa svim efektima, baš onako kako su to programeri zamislili, dok dve ovakve kartice u Quad SLI predu u kućištu. To je slika koju nVidia želi da stvori u glavi potencijalnih kupaca, to je upravo ono tajno oružje koje se krije ispod oklopljenog kućišta ove zveri. A, da, zaboravili smo da kažemo da je potvrđeno – u pitanju jeste najbrža grafička kartica na svetu.

Dobru stranu priče čine performanse bolje od dva G92 čipa u SLI, vrlo dobro i

relativno tiho hlađenje, vrhunski overklok potencijal, HDMI i HD gaming sertifikat, činjenica da je u pitanju SLI izveden u vidu jedne grafičke kartice, što ostavlja prostor za još jednu (Quad SLI), mala potrošnja, uzimajući u obzir da se radi o kartici sa dva GPU-a. Nasuprot tome stoje činjenice da kartica zahteva kvalitetno napajanje ne slabije od 650W, da i dalje ima visoku radnu temperaturu, da zahteva adekvatnu cirkulaciju vazduha unutar kućišta kako ne bi povećavala temperaturu sistema, da poseduje visoku cenu i da je diskonektovanje napajanja sa kartice vrlo teško i nepristupačno. Model na testu košta nešto više od 45.000 dinara, ali njenom kupovinom ne dobijate samo ultimativno gaming rešenje, već i nepisani sertifikat koji kaže da na svetu ne postoji grafička kartica koja ima bolje performanse od vaše. Prevrat je uspeo, ATI je svrgnut sa trona, pozdravite novog kralja – nVidia GeForce 9800GX2, PLAY! Golden Award, uz zadržku da ćete vrhunac performansi čekati svakom novom revizijom ForceWare drajvera!



# And now something...

## Logitech diNovo Mini

autor: Marko Nešović

...potpuno drugačije! Ne bi nas čudilo da su prilikom pravljenja nove diNovo Mini tastature, ljudi iz Logitech-a konsultovali upravo stranice magazina PLAY!. Evo, o čemu se tu radi. U prošlosti (ne tako davnoj) smo imali varijantu da se sa bežičnom tastaturom i mišem zavalimo u fotelju i gledamo filmove, puštamo muziku i slično. Taj trend skapirali su mnogi, među kojima je i Microsoft, čime smo dobili Media Center ediciju Windows XP operativnog sistema. Uz isti taj sistem, Microsoft je izdao svoj daljinski, Logitech i drugi proizvođači su imali svoje rešenje a, recimo, tvorci TV tuner kartica, pošto već nude daljinac, pribegli su rešenju po kom njihov softver nije samo alat za puštanje TV programa, već aplikacija za kompletnu kontrolu multimedije. Na taj način, u žižu interesovanja upali su daljinski upravljači, od kojih smo mi opisivali većinu aktuelnih modela koji su kulminirali sa Harmony 1000, velikim daljincem sa ekranom osjetljivim na dodir. Međutim, postoji problem – kako kucati iz fotelje? Daljinac + tastatura je malo nezgodno rešenje. Ovaj problem nije se postavljao ranije, jer su ekrani bili dovoljno mali da ni ne vidite šta kucate, ali ekspanzijom jeftinih LCD-ova, pitanje je postalo relevantno. Kao rešenje na "vapaje" publike širom sveta, Logitech je ponudio "diNovo Mini".

Kontakt: Logitech,  
[www.logitech.com](http://www.logitech.com)



## Prilagodite svoju opremu svom načinu igranja

Uz pomoć Logitech periferija učinite igranje udobnijim i savršenijim, a sve sadržaje igre mnogo dostupnijim.

Ergonomski Logitech G5 miševi sa laserskom tehnologijom daju novu preciznost, brzinu i lakoću korišćenja.

Logitech G15 tastatura prilagođena za igrače pruža sav komfor na koji ste navikli.

Logitech ChillStream gamepad sa integrisanim ventilatorom, omogućava da igrate duže, jače i opuštenije jer će vam ruke ostati suve i hladne tokom igranja.

Logitech G25 volan sa pedalama za gas, kočnicu i kvačilo i menjačem sa šest brzina pruža vam pravo vozačko iskustvo. Sa ovim volanom više ne igrate samo igre nego se zaista trkate.



# GEJMIJALNO

Nije dovoljno samo da nabavite igru – neophodna je i kvalitetna periferna oprema koja će parirati njenom dizajnu i mogućnostima. Za igrače koji žele da budu još pokretniji, da igraju i zabave se na računaru, Logitech je kreirao proizvode koji maksimalno olakšavaju igranje i pružaju dodatnu slobodu.

[www.logitech.com](http://www.logitech.com)



Logitech

Designed to move you™





Upitanju je tastatura jako malih dimenzija, koja u potpunosti staje na vaš dlan. Najviše podseća na nešto veće "komunikatore", odnosno pejdžere koji su aktuelni u Americi (Sidekick, na primer), odnosno na malo veću varijantu mobilnih telefona sa slajd "punom", odnosno qwerty tastaturom kao što su, na primer, neki HTC modeli. Posедуje poklopac koji štiti samu tastaturu od prašine i drugih mehaničkih oštećenja, a odmah ćemo reći da je tu i svojevrsni kružni mousepad kao kod diNovo Edge, što znači da ovo maleno rešenje u sebi poseduje, kako tastaturu, tako i miša. Tasteri su u punom qwerty rasporedu, a moramo istaći da su odvojeni page-up i page-down tasteri, kao i kompletan set multimedijalnih dugmića – play, ff, rwd, pause, back, next, tasteri za pojačavanje i utišavanje i tome slično. Još nekoliko kontrolnih tastera uz popularni Win-taster, i uživanje iz fotelje može da počne.

Ono što nam se posebno dopalo kod tastature jeste to što svi tasteri svetle u mraku, što je idealno za gledanje filmova u zamračenoj prostoriji, jer vam čak i tada daje mogućnost kontrole bez napora. Pohvalan je i sam mousepad, jer pored osnovne namene služi i kao direkcioni petosmerni taster za kontrolu prolaska kroz menije ili skrolovanje sadržaja na Internetu. diNovo Mini se napaja putem litijum-jonske baterije, što obezbeđuje sate i sate korišćenja bez potrebe za dopunjavanjem, a konekcija sa računarom obavlja se putem USB priključka, odnosno putem Bluetooth protokola, što znači da diNovo Mini "hvata" u radijusu od oko 10 metara.

Sasvim je sigurno da ovo rešenje nije jeftino i da će ga priuštiti samo odabranih "nekoliko" korisnika, ali je isto tako sigurno da je ovo najzanimljivija i najfunkcionalnija

tastatura koju smo videli u proteklom periodu, ako ništa a ono za potrebe komfornog uživanja u svim mogućnostima vašeg računara sa "sigurne razdaljine", odnosno vašeg kauča.







Magazin

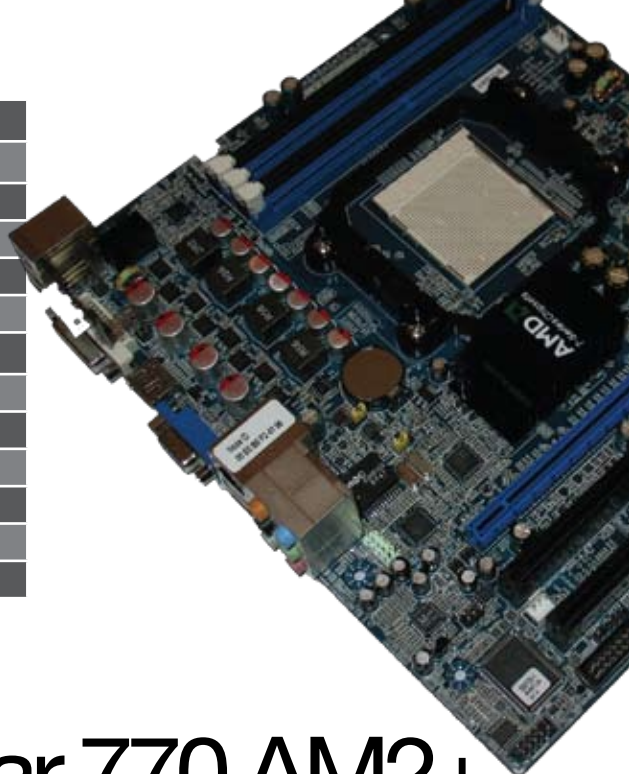
# IT Market

Vodič za kupovinu kompjutera

...četiri godine sa vama



|                  |                 |        |                 |        |
|------------------|-----------------|--------|-----------------|--------|
|                  | J&W 780G        |        | Biostar T770    |        |
| Sandra           |                 |        |                 |        |
| CPU arithmetics  | 34434           | 29433  | 17013           | 30625  |
| CPU multimedia   | 87454           | 114885 | 43664           | 119974 |
| Memory bandwidth | 4162            | 4163   | 3295            | 4754   |
| Memory latency   | 299/sf 227      |        | 389/sf 124,7    |        |
| 3DMark06         |                 |        |                 |        |
| CPU test         | 3222            |        | 1721            |        |
| Cinebench        | 6846            |        | 3628            |        |
| Nuclearus        | 10587           |        | 5457            |        |
| WinRAR           | 518             |        | 428             |        |
| Kontakt          | www.pinsoft.com |        | www.telix.co.rs |        |
| Cena             | test primerak   |        | 4500 din.       |        |



## J&W 780G & Biostar 770 AM2+

autor: Marko Nešović

Izbor između AMD i Intel platforme oduvek je bio dilema. Nakon relativnog usaglašavanja snaga i performansi, izbor se komplikuje, jer većina modela ima svoj pandan u suprotnom taboru, pa se težište polako prebacuje na izbor čipsetova. Integrisana rešenja oduvek su bila prvi izbor za office konfiguracije, ali nakon 690G i sličnih verzija koje su nudile mnogo više od „osnovnog modela“, oštra borba preneti je na ovo polje. Akvizicijom ATI-ja od strane AMD-a, nVidia drži korak jer ljubomorno čuva SLI za svoje modele, dok su Intel i AMD čipsetovi ograničeni na CrossFire tehnologiju, pri čemu sistemi sa više grafičkih kartica uzimaju maha i vrlo često imaju presudnu ulogu pri kupovini. S druge strane, sistemi namenjeni radu sa jednom grafičkom kartom imaju veliko i raznovrsno tržište, i u borbi za svoj deo istog, nijanse opredeljuju pobednika. U tom svetlu vam ovoga puta predstavljamo dva modela, predstavnike home/office čipsetova – 770 i 780G, Biostar i J&W.

J&W je kompanija osnovana 1994. godine u Kini, i svoje mesto pod suncem izborila je fokusirajući se samo na matične ploče i grafičke karte, unapređujući svoje modele i nudeći takozvane low-cost – high-performance proizvode. Dobar glas se daleko čuje, pa je sa njim u redakciju Play! magazina došla i matična ploča, predstavnik 780G čipseta (o kome smo vam pričali u prošlom broju). Kutija u kojoj se isporučuje matična ploča nije nam ulila dovoljno poverenja, jer je reč o loše dizajniranom pakovanju koje je tu više da izdrži transport ploče nego da privuče potencijalne kupce. S druge strane, pohvalno je što su relevantne informacije dostupne, pa se unutar kutije nalazi veliki info panel sa bitnim karakteristikama.

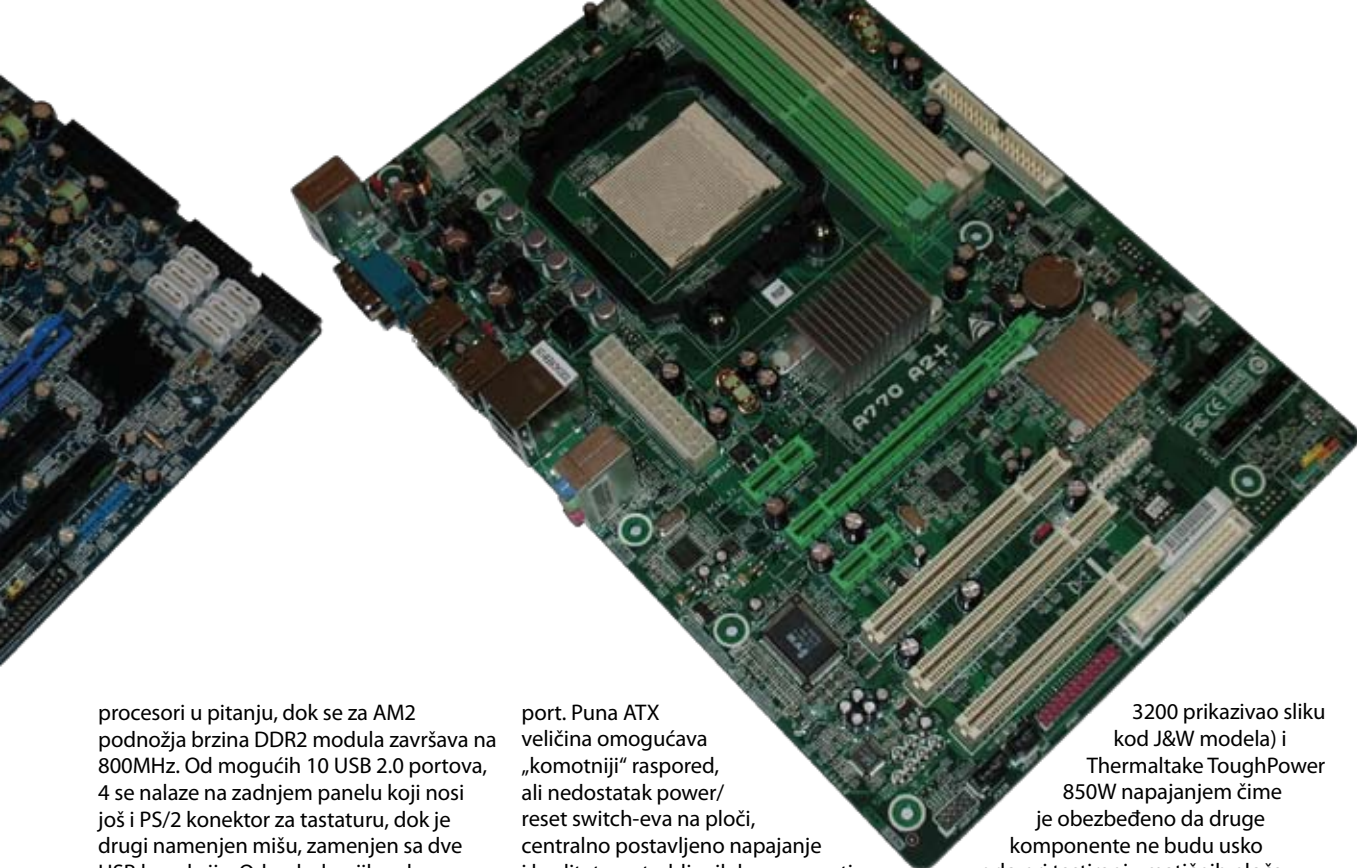
Kako ste o tehničkim karakteristikama oba čipseta saznali u prošlim brojevima, trudićemo se da ovoga puta prikazemo specifičnosti pojedinačnih modela.

Na prvi pogled raspored komponenata je malo drugačiji nego što smo navikli kod mATX modela, pre svega jer je procesor pomeren u desnu stranu, a iznad njega se nalaze slotovi za RAM memoriju. Štampana ploča premazana je plavim lakom, dok su svi konektori crni, osim belih SATA i plavog PCI-E. Nakon sagledavanja pozicija komponenata, portova i konekcija, ovakvo lociranje procesora obezbeđuje naknadno hlađenje memorije i severnog mosta posredstvom CPU ventilatora, ali zbog rotacije podnožja

za 90 stepeni, ne dozvoljava hlađenje naponskih jedinica. Ploča poseduje 4-fazno napajanje i naponske jedinice imaju čvrste kondenzatore koji obezbeđuju duži životni vek i bolje performanse. Srednji deo matične ploče nosi PCI Express x16 slot, dok se ispod nalaze dva klasična PCI slot, pri čemu primećujemo odsustvo „manjih“ PCIE slotova. Oba čipa na ploči imaju pasivno hlađenje, a severni RS780 čip se nalazi neposredno uz AM2 Socket, pa koristi ventilator procesora za dodatno rashlađivanje. Ploča podržava maksimalnih 8GB memorije, ima gigabitnu ethernet kartu za čiju je funkciju zadužen Marvell čip, dok je za zvuk tu standardni 8-kanalni Realtek kodek. Ploča ima podršku za memoriju takta 1066MHz kada su Phenom

Kontakt: J&W – Pin Computers, [www.pinsoft.com](http://www.pinsoft.com)  
Biostar – Telix, [www.telix.co.rs](http://www.telix.co.rs)





procesori u pitanju, dok se za AM2 podnožja brzina DDR2 modula završava na 800MHz. Od mogućih 10 USB 2.0 portova, 4 se nalaze na zadnjem panelu koji nosi još i PS/2 konektor za tastaturu, dok je drugi namenjen mišu, zamenjen sa dve USB konekcije. Odmah do njih nalaze se informacioni debug panel, DVI-D, HDMI, D-SUB, još dva USB porta sa LAN-om iznad, kao i audio izlazima. Od konektora na ploči, tu su P-ATA, flopi i 6 SATA II konektora, kao i priključci za dodatne USB header-e, bracket-e i proširenja (front panel audio, SPDIF, IR konektor).

Za razliku od očekivanog, BIOS ploče je bio pravo osveženje. Pregršt opcija za fino podešavanje sistema, pri čemu bismo izdvojili asinhrono podešavanje takta FSB i memorije čime se omogućava nezavisno overklokovanje ove dve komponente sistema. Obezbeđen je CPU množilac do 25X za procesore tipa 5000+ ili 6400+ Black Edition, te dizanje voltaže memorije do maksimalnih 2.15V, CPU 1.45V, dok se dizanjem voltaže NB za 0.24V obezbeđuje pristojan OC integrisanog grafičkog čipa. Format mATX uslovio je kompromise u vidu manje PCI portova i nedostatak PCIE x1 ili x4, ali i nižu cenu proizvodnje, pa kako je u pitanju test primerak, nadamo se da će cena JW-RS780UVD-AM2+ biti lepo iznenađenje.

Za razliku od drečavih slotova na koje smo navikli kod TAxXX Biostar modela, ploča koju vam ovoga puta predstavljamo je budžetska varijanta, pa se i na prvi pogled primećuje velika razlika. Zeleno-bela monotonija slotova, štampane ploče i konektora preovladava, a tek ponegde se potkrade neki šareni printer ili drugi

port. Puna ATX veličina omogućava „komotniji“ raspored, ali nedostatak power/reset switch-eva na ploči, centralno postavljeno napajanje i kvalitet upotrebljenih komponenti, govore da je ova ploča pravljena sa ciljem da uz malu cenu ponudi ulaznice za novu generaciju čipsetova. Back panel poseduje 2 PS/2 porta za periferije, 6 USB 2.0, gigabitni LAN, audio konektore i jedan COM port. Konektori na ploči omogućavaju povezivanje 4 SATA II uređaja, po jednu floppy i IDE granu, jedan PCIE x16, dva PCIE x1 i tri klasična PCI slot. Čipovi poseduju pasivne aluminijumske hladnjake koji su, s obzirom na to da ploča nije namenjena previše zahtevnim korisnicima, sasvim dovoljni. Iako se radi o jeftinijoj varijanti, naponske jedinice su kvalitetne i poseduju čvrste kondenzatore, pa je jasno da postoje komponente koje i pri maksimalnom obaranju cene moraju da zadrže visok kvalitet.

Očekivano, BIOS je urađen u stilu osnovnih funkcija, pa se overklokerski nastrojeni korisnici neće previše obradovati finim podešavanjima. Sekcija za menjanje napona i taktova postoji, ali kako namena ploče nije orijentisana ka overkloku, ona nije ni približno bogata kao kod modela TA serije koju smo opisali u jednom od prethodnih brojeva.

Test konfiguracija obuhvatila je četvoroezgjarni Phenom procesor 9700 takta 2.4GHz, 2x1GB OCZ Premium DDR2 memorije takta 1066MHz, MSI 9600GT TOP 512MB DDR3 karticom (pri testiranju Biostar-a, dok je integrisani Radeon HD

3200 prikazivao sliku kod J&W modela) i Thermaltake ToughPower 850W napajanjem čime je obezbeđeno da druge komponente ne budu usko grlo pri testiranju matičnih ploča. Iz priložene tabele vidi se da je J&W superiorniji model, ne samo zbog čipseta koji inače ima bolje performanse, već i zbog same matične ploče i upotrebljenih komponenta koje u sprezi sa odličnim BIOS-om obezbeđuju zavidne rezultate.

Ako kupujete home/office konfiguraciju i, osim Interneta, multimedije, obrade teksta i office aplikacija, nemate preterane zahteve, oba modela zadovoljiće vaše potrebe. Biostar svojom cenom koja iznosi 4.500 dinara nudi upravo ono što je potrebno i ni trunku više. Uz adekvatan procesor i dovoljno RAM memorije, bilo koja od ove dve ploče može se pretvoriti u odličnu platformu, ali tu J&W model ima prednost. Ako zanemarimo činjenicu da je ploča mATX formata i da nema PCIE x1 slotove, ovaj model je raspoložen za solidne overklok domete i uz bolje rezultate na generičkim testovima sa istim komponentama na sebi, J&W je bolji izbor. Ne smemo zaboraviti ni integrisani HDMI, te DVI i D-SUB sa podrškom za hibridni CrossFire, kao bitnu stavku pri kupovini ploča. Kako je J&W model test primerak, ne možemo govoriti o tome ko ima bolji odnos cena/performance, ali i jedna i druga imaju svoje prednosti, pa u zavisnosti od toga koje se podudaraju sa vašim zahtevima, toplo preporučujemo oba modela.



# DFI LanParty LT X38-T2R

Nakon odličnog AMD 780G čipseta i Biostar-ovog modela koji smo predstavili u prošlom broju, DFI nas je obradovao pločom baziranom na X38 čipsetu. U pitanju je model serije LanParty sa oznakom LT X38-T2R. DFI je poznata kompanija čiji nas proizvodi uvek prijatno iznenade svojom inovativnošću i performansama, pa ništa manje nismo očekivali ni ovog puta.

autor: Marko Nešović

**L**anParty serija DFI ploča kombinuje potvrđeno dobre komponente sa stabilnim naponskim jedinicama i ogromnom količinom opcija BIOS-a, kako bi entuzijastima omogućila maksimalno iskorišćenje sistemske snage. P35 je čipset koji je sa sobom doneo velike mogućnosti overkloka, pa su pojedine ploče bez problema radile sa FSB-om na 600MHz. P35 pominjemo jer je jedina velika razlika između ovih čipsetova u dodatnom PCI Express slotu i podršci za PCI-E 2.0 standard. X38 u stvari predstavlja unapređenu i „zategnutiju“ verziju P35, koja garantuje bolje overklokerske mogućnosti i performanse.

Pakovanje je u DFI maniru, elegantno i dopadljivo, i kao što svaka ploča iz DFI kuhinje ima neku specifičnost, kod ovog modela ona počinje od kutije. Belo-plavi dizajn ukrašen je svetlucavim detaljima, pa se kutija presijava i svetluca dok je držite u rukama. Iako ovaj opis može stvoriti kičastu sliku, pakovanje ostavlja krajnje simpatičan utisak. Zadnja strana sadrži relevantne informacije vezane za

model, kao što su: 8-fazni digitalni PWM, CrossFire+Physics mogućnosti, 8-kanalni HD audio, dual GB LAN i napredni BIOS. Najveća razlika među LanParty modelima novije generacije (UT, DK i LT) je u dodatnoj opremi koja se isporučuje uz ploču. Uz ovaj model nećete dobiti opremu kojom biste kućiste i ogromnu količinu UV kablova ukrali fluorescentnim tonovima. LanParty LT X38-T2R je malo skromniji po tom pitanju, pa kutija sadrži: 4 UV SATA kabla, UV Floppy disk kabl, UV PATA kabl, 2 molex na SATA konektora, Bernstein audio modul, termalnu pastu i set jumper-a. Sistem hlađenja severnog mosta izveden je u vidu posebnog hladnjaka koji se montira na čip, a koji dolazi odvojeno, pa zahteva da se kupac „igra“ sa njim. Hladnjak ima bakarnu osnovu, dok je telo urađeno od aluminijuma i obezbeđuje efikasnu toplotnu disipaciju. Montiranje se vrši jednostavnim postavljanjem hladnjaka preko čipa i kačenjem dve žabice za telo ploče. Ideja sistema je da bakar prenosi toplotu sa čipa do heatpipe-ova. Oni se završavaju tankim rebrima i nalaze se neposredno uz CPU, tako da

se koristi strujanje vazduha koje pravi ventilator procesora i na taj način se vrši rashlađivanje. Nosači na samom kuleru omogućavaju montiranje alternativnog sistema hlađenja u vidu 60mm ventilatora.

Zvučna kartica je tu u vidu Bernstein audio modula sa Realtek ALC885 8-kanalnim kodekom. Reč je o vrlo kvalitetnom rešenju koje je i vrlo praktično, jer se ista na matičnu ploču povezuje preko kabla, pa ne zauzima PCI ili PCIE slot. I/O panel nosi PS/2 konektore za miša i tastaturu, 6 SATA portova, 2 gigabitne LAN i Firewire konekciju, dok je veliki deo površine zadnjeg panela rezervisan za cirkulaciju vazduha. Raspored komponenti na ploči je ono na šta treba obratiti pažnju pri kupovini, a upravo su raspored i kvalitet komponenti najveća prednost LanParty modela. UV osetljivi konektori i RAM slotovi, puno prostora oko procesora, bez nepotrebnih kondenzatora koji su zamenjeni visokokvalitetnim digitalnim PWM modulima. Dostupnost procesora i nedostatak komponenti u okolini CPU slotu obradovaće korisnike vođenih i

Kontakt: Alti Computers,  
[www.alti.co.yu](http://www.alti.co.yu)



|                                      |                              |
|--------------------------------------|------------------------------|
| <b>Testovi</b>                       | Q6600 2.4GHz (12x200MHz FSB) |
| <b>3D Mark 06</b>                    |                              |
| <b>CPU Test</b>                      | 3759                         |
| <b>Sandra</b>                        |                              |
| <b>CPU arithmetic (dry/whet)</b>     | 43059/29623                  |
| <b>CPU multimedia (integer/flow)</b> | 257253/139940                |
| <b>memory bandwidth</b>              | 6165/6161                    |
| <b>memory latency</b>                | 87/sf 67                     |
| <b>Cinebench X10</b>                 | 8532                         |
| <b>Nuclearus</b>                     | 12554                        |
| <b>WinRar</b>                        | 1704                         |
| <b>Cena</b>                          | 220                          |
| <b>Kontakt</b>                       | www.alti.co.yu               |

alternativnih vidova hlađenja. Južni most i naponske jedinice poseduju kvalitetno pasivno hlađenje koje obezbeđuje dovoljnu toplotnu disipaciju za stabilan rad pod maksimalnim opterećenjem. Raspored komponenti je gotovo identičan P35 Lanparty modelu predstavljenom u 21. broju Play! magazina. Kao što je napomenuto, X38 predstavlja high-end varijantu P35 čipseta, pa je najuočljivija razlika prisustvo dodatnog PCI Express slota. Primarni grafički slot pozicioniran je visoko, ka sredini ploče, pa korisnicima koji često menjaju RAM memoriju može zasmetati činjenica da se grafičkom karticom onemogućava otkopčavanje žabica koje drže RAM. SATA II portovi nalaze se neposredno uz južni most. Ima ih osam, što je stvarno dovoljno za većinu korisnika i bočno su orijentisani čime je olakšan cable management sistema. Napredne korisnike će obradovati činjenica da postoje reset i on/off tasteri, kao i info panel na ploči, pa je manipulacija van kućišta uveliko pojednostavljena. Držanjem reset i on/off tastera duže od 4 sekunde vrši se clear CMOS funkcija. Time se umnogome olakšava overklok komponenti, uzimajući u obzir da je ovo jedna od najboljih OC platformi sa kojima smo se susreli u poslednje vreme.

Phoenix je potpisao BIOS ploče, a isti sadrži toliko opcija, da bi ceo jedan tekst mogao da se napiše o njemu. Dok PC health sadrži sve potrebne informacije vezane za kretanje temperature i voltaže, za napredna podešavanja zadužen je takozvani Genie BIOS deo. Podešavanja procesora, memorije i voltaže imaju posebne podsekcije sa svim opcijama koje ste ikada mogli zamisliti. Zanimljiva opcija na koju smo naišli je „Boot up clock“. Ona omogućava nezavisno podešavanje takta procesora pri podizanju sistema, kako bi se izbegla nemogućnost dizanja sistema

zbog visokog FSB-a. Tu su i CMOS profili koji omogućavaju čuvanje prethodnih podešavanja nakon neizbežnog „clear CMOS“ tokom overkloka.

Test konfiguracija sastojala se od Core 2 Quad Q6600 procesora, 2x1 GB OCZ Platinum DDR2 memorije takta 1066MHz, MSI 9600GT kartice sa 1GB memorije, WD diska kapaciteta 160GB i ThermalTake napajanja snage 850W čime je ploči omogućeno da dođe do izražaja. Rezultati iz priložene tabele govore sami za sebe, dok je subjektivan utisak da je ovo jedna od najboljih platformi za Intel procesore sa kojima smo se do sad susreli. Pomenuti CPU, poznat po svojim sposobnostima rada na višim radnim taktovima, podigli smo sa 2.4 GHz na stabilnih 3.78 GHz, sa FSB-om na 420MHz bez dizanja voltaže, i to sa box kulerom. Smanjivanjem mnozioca, FSB je išao preko 480MHz, što je još jedan dokaz da X38 LanParty serije predstavlja odličan izbor za napredne korisnike.

Uvek je lepo na testu imati ploče LanParty serije koje, kao i većina DFI modela, nude više nego što se na prvi pogled čini. Ako krenemo od dobrih stvari – neverovatan user friendly BIOS, vrhunski kvalitet izrade i korišćenih komponenti (posebno naponskih jedinica), odlični OC potencijali i sistem hlađenja northbridge čipa – uvidećemo da ploča koja košta oko 220€ vredi svaku uloženu paru. Kako je vršeno poređenje sa P35 modelom, došli smo do zaključka da su P35 modeli i dalje best buy za sisteme sa jednom grafičkom kartom, dok je ulaganje u predstavnike X38 čipseta, posebno u predstavljeni model, opravdano, ako želite CrossFire i volite da provodite vreme u finom podešavanju sistema zarad ostvarivanja boljih performansi.

**acme**<sup>®</sup>  
www.acme.eu

We think  
the same



**Vrhunska  
računarska  
oprema i pribor**

Uvoz i distribucija  
Ex Ecentar doo  
tel: 011/2447 190  
prodaja@excentar.com



# Logitech Cordless Desktop MX 5500 Revolution

Čini se da je "cordless", odnosno "wireless" pojam "so two\_thousand\_and\_three", i da to što određeni uređaj ne poseduje kablove, više nije dovoljno da impresionira potencijalne kupce. Upravo iz tog razloga, mnogi proizvođači posežu za novim tehnologijama, a jedan od njih je svakako i Logitech, koji je predstavio MX 5500 Revolution.

Ono što se vidi na prvu loptu, mahom će i odrediti "sudbinu" tastature kod potencijalnih korisnika. Za početak, tu je displej preuzet sa gaming modela G15, koji donosi informacije o datumu, vremenu, zauzeću procesora i tome slično. Među zanimljive upotrebe displeja spada, recimo, ispisivanje numere koja se pušta ili korišćenje kalkulatora. Drugo, u paketu se sa tastaturom dobija i MX Revolution miš, prepoznatljiv po svoja dva točkića i tehnologiji kotrljanja "u nedogled". Konačno, konekcija sa PC-jem obavlja se putem Bluetooth-a, i to tako što se USB priključak ubaci u slobodan port. Isti taj USB kasnije se može koristiti kao HUB i za druge Bluetooth uređaje.

Tastatura u ovom kompletu je posebno prilagođena Windows Vista operativnom sistemu, jer donosi pregršt multimedija tastera, kao i, recimo, dugme za zumiranje,

dugme za lansiranje Flip 3D aplikacije, programa za filmove, muziku ili Internet, a tu je i taster "gadget" koji omogućava da lansirate omiljene male programe za vremensku prognozu, slajdšou, iskorišćenje procesorskog vremena ili RSS feed-ove sa Internet sajtova. Tu su i tasteri za pokretanje kalkulatora, zatim pojačavanje i utišavanje zvuka i, uopšte, sve ono što biste očekivali od jedne ovakve tastature. Ona se, treba i to istaći, napaja putem četiri baterije, za razliku od miša koji poseduje litijum-jonsku bateriju. No, to je već problem kombinovanja već postojećeg miša sa nekom novom tastaturom u jedan desktop komplet, ali smo sa tim već odavno bili upoznati. Trebalo bi napomenuti da uz tastaturu stiže i odmarač za zglobove, što je solidan dodatak koji ima veliku upotrebnu vrednost. Iako tastatura nije natural tipa, nismo imali velikih problema

da je koristimo duže vreme, upravo zbog činjenice da je izuzetno komforna.

Što se samog miša tiče, za njega, naravno, imamo samo reči hvale. Počevši od pomenute baterije, preko zanimljivog stalka i "tilt" sistema kotrljanja točkića, MX Revolution je definitivno odlično rešenje za one koji traže bežičnog miša. Njegova ergonomija je na visokom nivou i pruža sjajan ugođaj prilikom korišćenja, ali je predviđen samo za desnjake, pa će levoruki imati problema. Miš, inače, poseduje i indikator stanja baterije, kako ne biste ostali bez iste u nekom važnom trenutku. MX 5500 Revolution se tako postavlja kao odlično rešenje za, prvenstveno, poslovne korisnike, tj. korisnike koji žele najviše od svog računara i nije im problem da plate odličan kvalitet i povećanu funkcionalnost. To MX 5500 definitivno može da ponudi.



Kontakt: Logitech,  
[www.logitech.com](http://www.logitech.com)



**GAME**  
**hot spot**



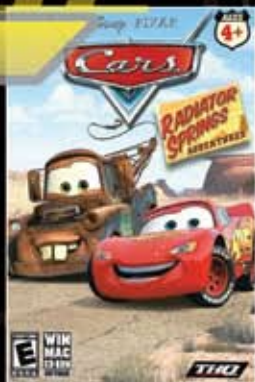
# TIROK



o TouchWare

© 2004 American Psychological Association

9817129

[illegible]

Telefon treba da podržava GPRS i MMS. Učestvovanjem u ovim SMS aktivnostima, postajete član SMS info kluba. 5652 važi za Telenor i Telekom mreže.

cena poruke 120din+PDV

**PLAY!**



# U SVAKOM TO SOFTVERU



autor i urednik Software sekcije: Srdan Bajić

**M**oja fasciniranost Google Earth-om utemeljila se još više tokom ovog vikenda. Naime, pošto planiram ovog leta negde u Grčku na more, valja odabrati gde je to negde. Istini za volju, u Tasose i Halkidiki se ne razumem, na moru sam prošli put bio pre 18 godina i blage veze nemam o grčkim letovalištima. Sa druge strane, znam šta želim i imam jasnu sliku plaže i mesta gde želim da ostavim par stotina svojih evra. Obišao sam sve one turističke sajtove, proveo sate čitajući o aranžmanima, mestima, utiscima ljudi, pregledajući slike na flickr-u dok me glava nije zabolela, a moj izbor se samo malo suzio, i još uvek je bio daleko od toga da kažem "idem tu i tu, tad i tad". I onda mi je palo na pamet. Prvo sam, naravno, odbogoslужio Telekomu koji me je blagoslovio uber brzim Internetom od 1Mbps po ceni od svega 10% prosečne srpske plate, a onda upalio Google Earth. Nekako sam savladao iskušenje da prvo upalim Flight Simulator, a potom lepo zumirao Grčku i krenuo od jednog do drugog mesta koja su upala u moj uži izbor. Pošto je rezolucija kojom je snimljena Grčka prilično visoka, moguće je ići od plaže do plaže i tražiti koja vam najviše odgovara. Po količini slika sa tog mesta (ne znam da

li ste koristili Earth nekad, svako mesto ima određeni broj slika koje je moguće gledati unutar Earth-a) možete odrediti popularnost samog mesta, a preko slike gradića određujete koliko je on udaljen, dostupan, koliku količinu zabave pruža i slično. Elem, pošto svako mesto ima slike plaže, vrlo je lako uočiti kako ona izgleda, da li je šljunkovita, peskovita, blizu puta, okružena šumom, stenama i slične stvari. Mnogo praktičnije nego da za svako mesto guglujete ili flikerujete slike. Tako sam za manje od sata prošao ceo Krf i sve njegove plaže. Ako ste i vi u dilemi gde na leto, eto vam ideje.

Druga stvar koju bih želeo da spomenem je nezrelost našeg softverskog tržišta. Zašto to mislim? Pa zato što 90% banaka ima e-banking klijenta koji radi samo u Internet Explorer-u. Koliko je meni poznato, samo Panonska banka (ironije li) i Hipo banka imaju mogućnost raspolaganja novcem preko Interneta koristeći Firefox (i možda još neka manja banka poput Panonske). Pritom Hipo nema svog klijenta nego "pozajmljuje" aplikaciju od Halkom-a. Prva stvar koja mene lično ovde prilično nervira je da je taj klijent plaćen kao ona kajgana popularnog sveca, a pritom su ljudi koji

su ga razvijali toliko ograničeni da nalaze za shodno da ga naprave samo za IE, jer svi koriste IE. Tako su ih verovatno naučili na fakultetu. Mekbuk? Ko još to ima? Sad kad je izašla ubertruper Vista, ništa ne može da se poredi sa njom, pogotovo Internet Explorer-om 7. I to banke debelo plaćaju. Njihovi IT timovi ne vide potrebu da im softver radi u Firefoks-u. Hajde da se zaustavim kod banke Intesa. Kako radi njen e-klijent? Tako što imate nalog, CD koji morate stalno da vučete sa sobom i password koji takođe morate da nosite sa sobom napisan na papir. Kad želite da izvršite plaćanje, ubacite CD u svoj Windows PC i ukucate onaj drugi password koji su vam dali. I pritom je ova banka sigurno među tri najpopularnije u Srbiji. Katastrofalan usability. Naravno, pravljen strogo za IE. I još jedna zanimljiva stvar. Znete li da je veliku većinu sajtova za Vladina ministarstva i organe pravila jedna ista firma? Znete li da su sajtovi prilično loši, a prilično puno plaćeni? Heh.

Za kraj, Firefox danas drži 37% tržišta. Da, zaista nema potrebe da e-banking radi u njemu. Izvinite na mogućoj frustraciji koju sam preneo drugim delom teksta. Dobrodošli u Softver.

# OPERA MINI 4.1 BETA

Potpuno marginalizovana na tržištu "punokrvnih" browser-a, čini se da Opera sve više energije posvećuje svom mobilnom projektu – Operi mini. Verzija 4.1 donosi dalja poboljšanja i inovacije kojima ćemo se svi (a pogotovo mi sa budžet-telefonima) sigurno obradovati.

**J**ula 2007. godine, Opera je, čini se, dotakla plafon svojih mogućnosti sa procentom učešća od 1,9% na tržištu web browser-a. Danas je taj procenat nešto ispod 1,5% i jasno je kao dan da Opera nema snage da zagriže deo kolača koji drže FF i IE. No, ako je to tržište blokirano, nije blokirano ono mobilno. Opera Mini je prvi izbor svih čiji je telefon (legalno) kupljen za manje od 200€, a često je možemo naći i na naprednijim modelima. Iz verzije u verziju, Opera Mini donosi kompletniji i kvalitetniji program, a krajem marta izbačena je u svet v4.1 beta. Program je sada brži, praktičniji i lakši za upotrebu. Za sada su najavljena sledeća poboljšanja:

## Brži rad

Opera najavljuje da će se učitavanje stranica u verziji 4.1 odvijati i do 50% brže nego što je to bio slučaj pre. Majspejsovi i Fejsbukovi će tako postati nešto dostupniji na osnovnim mobilnim platformama.

## Pretraga

Stranice sa mnogo teksta umeju da zadaju glavobolju, a i prstobolju, dok milijama skrolujemo da dođemo do određenog dela teksta. Pretraga strane će omogućiti da ukucamo i pronademo baš taj "string" u strani.



## Aploud i daunloud

Telefoni koji podržavaju Javu sada će moći da šalju fajlove na Internet ili da ih sa istog skidaju i smeštaju na lokalni disk. Mogućnosti su razne – slanje i skidanje slika, slanje mejlova sa atačmentom, i tako dalje.

## Snimanje stranica

Puno puta smo morali da gasimo browser kako bi nekome poslali poruku, što je problem kada je stranica velika ili ima mnogo slika. Opera Mini 4.1 doneće Java telefonima mogućnost snimanja stranica za kasniji oflajn pregled.

Svako ko želi, može skinuti beta verziju već danas. Ako bete ne volite, ni sadašnja 4.0 verzija vas neće ostaviti ravnodušnim, sa svojim naprednim funkcijama poput zumiranja strane, navigacije improvizovanim mišem, sinhronizacijom i alatima za web dizajnere.



# DIGSBY

Od toliko silnih multiprotokolnih čet klijenata, malo ko se setio da ubaci i e-mail podršku, a čini nam se, nikom do sada nije palo na pamet da integriše i social-networking sajtove poput Majspejsa. Sve to u jednom donosi "Digsby", novopečeni klijent koji je još uvek u beti, ali sa velikim rastom baze korisnika.

**P**o definiciji, ništa novo, Digsby je multiprotokolarni klijent koji donosi ICQ, AIM, Jabber, GTalk, MSN i Yahoo. Sve ih smešta u uredni prozorčić koji jasno pokazuje ko je na listi onlajn a ko off. Pored četa, Digsby vlasniku donosi i obaveštenja o novim mejlovima na Gmail, Yahoo, Hotmail, AOL i POP3/IMAP naložima. Ikonice naloga stoje u sistem treju i po potrebi se javljaju. Obaveštenje korisniku stiže uglavnom u donjem levom delu ekrana, a ukoliko je u pitanju čet, moguće je ukucati odgovor u tom prozorčiću, bez paljenja glavnog, što omogućava lakši rad.

Novina koju u protokolarne klijente donosi Digsbi jeste "social-networking" integracija. Korisnicima je omogućeno da prijave MySpace ili FaceBook nalog, i budu obavešteni svaki put kada se dogodi nešto bitno – kao što je privatna poruka, komentar, prijateljski poziv ili slično. Moguće je čak dobiti obaveštenje kada neko od vaših prijatelja dođe onlajn (naravno, ovo se ne preporučuje za one 1000+).

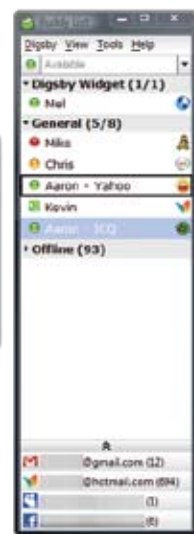
Kao i svaki klijent, i Digsbi ima svoje mane. Ako zanemarimo beta status i poneki bag (na koji tim brzo odgovara i pritom često



izbacuje nove

verzije), Digsbi ne podržava glasni i video čet, tako da ako baš volite da časkate preko sluški, zadržite se na Skajpu.

Za kraj još jedna dobra osobina novog softvera – svi podaci čuvaju se na Digsbi serveru, tako da ukoliko instalirate program na drugom računaru i ulogujete se, i na njemu dobijete svoja podešavanja i liste. Ako ste spremni da prevaziđete paranoju, isprobajte Digsbi, ali za punu korist preporučujemo ga Majspejs i Fejsbuk aktivistima.



Naziv: Digsby

Veličina: 17.64 MB

Sistem: Windows XP / Vista

Sajt: [www.digsby.com](http://www.digsby.com)

Poslednja verzija: beta

Cena: besplatan

# PHOTOSHOP EXPRESS



# Adobe

Baš kao što je Adobe i najavio, proleće je na Internet donelo besplatnu ekspresnu verziju njihovog zlatnog jajeta Fotošopa. Iako ni blizu onoga što može da ponudi punokrvni softver, Ekspres pruža najosnovnije mogućnosti obrade koje se, u principu, najčešće i koriste, te stoga predstavlja koristan alat za Internet zajednicu.

**N**a jesen 2007. godine, kompanija je najavila da radi na ekspresnom alatu koji će omogućiti svakom Internet korisniku da se oprobava u svetu grafičke obrade. Alat nije najavljen kao zamena PS-u, već samo kao dodatak grafičkoj paleti Adoba. To uistinu i jeste, pošto sa svojih 15-ak alata ni u snu ne može da se nazove zamenom. Kompletan alat urađen je u Flešu, tako da je za rad potrebna poštena konekcija. Samo korišćenje je besplatno.

Program se svodi na to da vi na njihov server, u svoj folder, u koji možete da stavite do 2GB slika (pritom zaboravite na skladištenje slika, jer su linkovi dinamični), dignete svoju fotku. Za sada nije moguće kreirati novu, već samo raditi na postojećoj, tako da se Express može nazvati samo "Photo editing" softverom. Dakle, dignete fotku i otvara vam se paleta za rad na njoj. Koji su alati? Izdvajamo Crop & Rotate, Auto-correct (solidna funkcija poboljšava boje i generalni izgled slike), Red-Eye Removal, White Balance (slično kao kad na fotoaparatu birate tip osvetljenja) i Hue za igru s bojama, a tu je i



par PS filtera, Sketch i Distort. Sve u svemu, korisniku daju osnovnu mogućnost editovanja fotki.

Kada završite rad na fotki, možete je poslati mejlom ili okačiti na Fejsbuk, Fotobaket ili Pikasu. Naravno, ako nemate Fejsbuk nalog, dobijate poruku "You are so uncool", i primorani ste da od sramote napustite sajt sve dok isti ne napravite.

Podrazumeva se slideshow i deljenje albuma. Sam interfejs je vrlo uredno organizovan i novim korisnicima treba vrlo malo vremena da se snađu i steknu uvid u sve mogućnosti Ekspresa. Editovanje fotki ide brzo, a koliko ležerno, zavisi od vašeg kompa. Jedini problematični alat je rotacija, a nama je Firefox pri najzahtevnijim operacijama uzimao 50% Dual Core 1.6 procesora, ali zato potrošnja memorije nije skakala u nebo kao što ponekad zna.

Express nikako nije jedini onlajn program koji nudi ove operacije. Tu su još, na primer, Picnik i FotoFlexer, a kako stvari stoje, i Gugl će se ubaciti u trku pravljenjem API-ja za Pikasu. Express za sada ne nudi API, ali Adobe kaže da se o tome ozbiljno razmišlja. Na kraju, ozbiljna konkurencija Express-u je i u desktop aplikacijama, koje doduše nemaju zgodne prečice za kačenje na Fejsbukove, ali zato imaju prednost lokalnog rada i većeg broja alata (FastStone Image Viewer). Koristan i u sadašnjem obliku, Express će sigurno biti još konkurentnija aplikacija čim mu Adobe doda još nekoliko alata, kao što su olovka ili promena veličine.





# EVERNOTE

Naziv: Evernote  
Veličina: 53 MB  
Sistem: Windows XP / Vista /  
Mac OS X Leopard  
Sajt: [www.evernote.com](http://www.evernote.com)  
Poslednja verzija: 3.0 beta  
Cena: besplatan

SOFTWARE

Ideja iza Evernote-a je da bilo šta što vas okružuje, na Netu ili u stvarnom svetu, možete da sačuvate na jednom mestu koje vam je uvek nadohvat ruke.

Evernote je kao jedna velika sveska u koju stavljate slike sa Neta koje vam se sviđaju, citate tekstova, stranice, skrinove, ali i fotografije i snimke fizičkih stvari. Svesku potom možete pretraživati, a stvari u njoj svrstavati u kategorije i dodavati im tagove. Za potrebe mogućnosti smeštanja bukvalno svega u Evernote, tim je napravio besplatne aplikacije za Mek, Windows PC, mobilni telefon i internet brauzer.

Da pokušamo da objasnimo koncept rada. U fokusu su dve glavne aplikacije – desktop aplikacija i Internet aplikacija. U principu su potpuno iste, samo što je jedna smeštena na Netu (što znači pristup bilo kada sa bilo kog mesta na svetu), a druga na lokalnom disku (offline pristup). Aplikacije imaju iste funkcije i redovno se sinhronizuju, tako da ih možemo posmatrati kao jednu, "matičnu" aplikaciju. Njih koristimo za traženje smeštenih klipova, dodavanje novih, import, export i drugo, do čega ćemo doći posle. "Pomoćne" aplikacije su UniClipper, ekstenzija za Firefox, IE i Outlook, kao i aplikacija za mobilni. Njih koristimo kada želimo da "uhvatimo" nešto. UniClipper hvata klipove sa onog što je trenutno na ekranu, a aplikacija za mobilni služi da kada nešto uslikamo ili snimimo, MMS-om ili mejlom pošaljemo u Evernote onlajn bazu. Što se tiče ekstenzije za Firefox, relativno je neupadljiva, a opet dovoljno vidljiva da se ne mora tražiti, i služi da obeleži deo teksta ili izdvojenu sliku, tj. željeni materijal prebacimo u Evernote. Takođe se mogu prebacivati i kompletne strane, ako ništa nije obeleženo. Naravno, omogućen je i jednostavan drag'n'drop.

Ajmo sad malo detaljnije. Nakupili smo tu neke klipove, šta dalje? Prelazimo na glavnu aplikaciju. Kada je otvorimo, u njoj su svi klipovi koje smo ikad napravili. Razdvojeni su po sveskama, kategorijama ili tagovima. Samo razdvajanje može se izvršiti odmah po klipovanju (bez pokretanja aplikacije) ili kasnije. Takođe, po klipovima možemo da se krećemo hronološki, odnosno da pregledamo samo one koji su napravljeni u određenom vremenskom razdoblju. Prva



i, recimo, osnovna funkcija je pretraga. Pretraga mora da bude izuzetno kvalitetna da bi program bio koristan, jer će korisnik često tražiti "ono što sam onda snimio". Može da se vrši po tagovima, kategorijama, vremenskim razdobljima i ostalom, a

Ostale funkcije su manje-više standardne – operacije sa klipovima kao što su mejl, štampanje, izmena podataka, pa čak i provera spelovanja. Vaše klipove možete da podelite i sa celim svetom ako želite. Interfejs je uredan i lako ga je shvatiti.



napravljena je i mogućnost traženja u slici. Znači da ako slika sadrži tekst, pretraživač bi po definiciji trebao da je pronađe (recimo, kucate reč "inside", pretraživač će vam vratiti "Intel Inside" logo, ako ste ga u nekom trenutku klipovali). Naravno, ova funkcija je bila jedna od prvih koju smo isprobali, i učinak nije bio impresivan, pre zadovoljavajuć. Pretraga će sigurno biti poboljšana u budućnosti, iako je već sad korisna, jer koliko vam programa pruža mogućnost traženja teksta u slici?

Da pređemo na mane kojih nije malo. Prvo, aplikacija se pokazala kao izuzetno nestabilna kada nije prisutna Internet konekcija. Najjednostavnije operacije dovodile su Evernote do pada, te je stoga preporučljivo isključiti automatsku sinhronizaciju kada nema Neta. Drugo, potrošnja resursa nije mala, i ponekad čak zna da proguta i 100MB RAM-a. Doduše, najčešće stoji na 20-30, no vidi se da zna kako se koristi RAM. Treće je indeksiranje klipova koje ume da potraje zaista dugo. Pritom pojede deo resursa dok sve ne izindeksira, i na kraju dosta ikonica nema naziv, pa je jedini način da saznate šta radi da je stisnete pa kud puklo. Sve ove stvari naterace vas da je ponekad ubijete, a samim tim, ubijate i mogućnost klipovanja putem kompa, što je loše.

No, pošto je ceo softver još u beta fazi, nećemo puno da ga grdimo. Ideja je odlična, glavnoj aplikaciji svakako treba još rada, no nije nam problem da se strpimo, pogotovo zato što je servis besplatan.

# UBRZAJTE JOOMLA! – U



**O**dmah da se dogovorimo, u ovom vodiču za ubrzanje poznatog CMS-a, govorićemo Džumla, ne Jumla ili Jomla, jer smo mi ovde u redakciji tako navikli. Drago nam je da smo se dogovorili. Elem, Džumla predstavlja popularni Sistem za menadžment sadržaja (Content Management System), mnogi ga mrze, ima ih nekoliko koji ga vole, ali istini za volju, CMS je popularan, besplatan i odrađuje stvari, tako da itekako zaslužuje redove u našem magazinu. Jedna od najvećih zamerki sistemu je to što je užasno spor i ponekad je potrebno čekati i do pola minuta dok sajt ne poslaže i pošalje sve zahteve nazad korisniku. Zbog toga treba obratiti veću pažnju na stvari koje inače usporavaju sajt, ali postoji i nekoliko fora za ubrzanje rada same Džumle.

## 1. Slike

Slike spadaju u onu kategoriju stvari koje inače usporavaju sajt. Često su slike koje koristimo na sajtu visokog kvaliteta ili u PNG formatu. To su sve dragoceni kilobajti. Ponekad smanjivanje kvaliteta slike može da umanju veličinu iste i do tri puta, bez velikog udara na izgled same sličice. Zbog toga je dobro koristiti onu funkciju "Save for Web" u vašem legalnom Fotošopu, i truditi se da kvalitet slike ostane dovoljno velik, a veličina dovoljno mala da posluži sajtu. Takođe, treba se truditi da, kada je to moguće, slika bude u GIF-u, a PNG koristiti

samo kada je neophodna transparentnost ili veliki kvalitet. Dosta templejta koristi puno slika u sebi. Trebalo bi proveriti mogu li se te slike oboriti na manji kvalitet bez prevelikog uticaja na kompletan izgled. Za analizu svog sajta možete koristiti sjajni alat koji nudi stranica: [www.websiteoptimization.com/services/analyze/index.html](http://www.websiteoptimization.com/services/analyze/index.html)

## 2. Statistike

Manite se statističkih komponenti, jer koriste resurse kao Fajrfoks memoriju. Google Analytics je alat koji će vam dati odličan uvid u sve statističke stvari koje vas mogu zanimati, bez ikakvog uticaja na brzinu učitavanja strane.

## 3. Komponente

Slažemo se, na netu ima mali milion zaista korisnih i zanimljivih komponenti. Ipak, to ih ne čini praktičnim. Mnoge komponente uzrokuju spor sajt i dugo učitavanje. Komponenta PageCache nudi mogućnost da posle nekih nedelju dana upotrebe identifikujete spore komponente i izbacite ih ili pronađete zamene. Ista je stvar sa Mambotsima. Ako imate neki Mambot instaliran i ne koristite ga, izbrišite ga. Dobra stvar za traženje loših komponenti je i omogućavanje debugovanja u konfiguraciji sajta. Sajt će potom prikazivati sve ulaske u bazu koje

je načinio, i ako ih ima više od 50, vreme je da se zabrinete. Pogledajte koja to komponenta najčešće šalje upite u bazu i kakve, pa je ili promenite ili izbrišite.

## 4. Optimizacija za pretragu

SEF, tj. Search Engine Friendly linkove je uvek dobro imati. Sajt izgleda profesionalnije i lakše mu je pristupiti. Ipak, i ovo usporava sajt. Ako vam SEF nije baš neophodan, a brzina jeste, možda bi bilo dobro da vratite linkove na staro. Čista trgovina.

## 5. Keširanje stranica

Takođe jedna od metoda za ubrzanje sajta. Stranice možete keširati koristeći "urođenu" Džumla funkciju za keširanje sadržaja ili pomoću već pomenute PageCache komponente.

## 6. Mostovi

Ljudi često traže softver koji će povezati dve odvojene arhitekture, dva odvojena proketa, kao što su, na primer, Džumla i SMF ili IPB Forum. Korišćenjem mosta za povezivanje onog što nije namenjeno da bude povezano dobija se na funkcionalnosti, ali se mnogo gubi na performansama i brzini sajta, jer u jednoj stranici učitavate dva sajta – Džumlu i, recimo, SMF.

## 7. Optimizacija baze

Imali Džumla sajt ili ne, ako imate poveću bazu, ovo morate stalno da radite (stalno znači svakih mesec dana, a ako je sajt vrlo aktivan i češće). To radite tako što otvorite phpMyAdmin, obeležite sve table i kliknete na Optimize. Optimizacija, u principu, poslaže lepo sve podatke, pošto se isti stalno menjaju, brišu i dopisuju.

## 8. Optimizujte kod

Na kraju, prođite još jednom kroz index.php i CSS fajl i pobrišite sve nepotrebne stvari. U kodiranju umesto spejsa koristite Tab, a CSS klase koje ne koristite, izbacite.

To je otprilike to, ako vam je Džumla i dalje spora, PHP Cookbook u ruke, prijavite se u developer tim i napravite bolju. Živi bili!







POLYPHONY  
DIGITAL



PLAYSTATION  
Network

granturismoworld.com



# **GRAN TURISMO** *5 Prologue*™

THE REAL DRIVING SIMULATOR



**CT Computers**

Member of  
ComTrade Group

Zvanični distributer za Srbiju

Call Centar - 011 201 5678

[www.comtradeshop.com](http://www.comtradeshop.com)

*This is living*

PLAYSTATION.3

# akcija 01 - Razer!!!

samo za članove GameS Privilege kluba

**Miš Razer  
Lachesis  
7190din.**

**5999din.**



**Miš Razer  
Diamondback 3G  
4590din.  
3899din.**

\* Ukoliko već niste član GameS Privilege kluba,  
a želite to da postanete, posetite [www.games-s.co.yu](http://www.games-s.co.yu)  
gde možete naći sve potrebne informacije



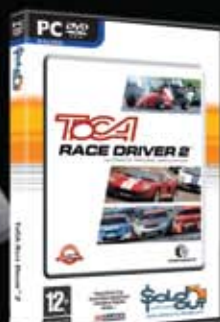
# akcija 02 Playstation2!

**Konzola Sony Playstation 2  
+ Sony Memory Card  
& Dualshock 2  
Double Pack**



**14999din.**

# akcija 03 Volan + Igra



**Volan ACME GT F391  
+ poklon igra Toca Race Driver 2**

**1799din.**



Nintendo

Four ways to exercise:



Aerobic Exercises



Yoga



Muscle Workouts



Balance Games

**U prodaji  
Wii Fit**



## GameS d.o.o.

Lanac specijalizovanih radnji za prodaju  
igara, konzola i prateće igračke opreme.

GameS Beograd  
Dečanska 12,  
Tel/Fax: 011/3345 062  
[decanska@game-s.co.yu](mailto:decanska@game-s.co.yu)

GameS Novi Sad  
TC "Sad Novi Bazaar",  
Bul. Mihajla Pupina 1,  
Tel: 021/521 357  
[bazaar@game-s.co.yu](mailto:bazaar@game-s.co.yu)

DeltaCity

GameS Delta City  
Jurija Gagarina 16,  
Tel: 011/3129 552  
[city@game-s.co.yu](mailto:city@game-s.co.yu)

NINTENDO DS

Wii

PC CD-ROM

XBOX 360

PlayStation.2



PSP

PLAYSTATION 3

XBOX 360™ © Microsoft Corporation. Nintendo, Nintendo DS™ i Wii™ © Nintendo. Playstation 2, Playstation Family,  
Playstation Portable i Playstation 3 su robne marke kompanije Sony.